# 132 oldalas, jubileumi szám, különleges melléklettel

A magazin egykori és jelenlegi munkatársai 12 oldalon keresztül emlékeznek vissza a Guru elmúlt 20 évére

# PC Guru

20 ÉVES

RORSZÁG LEGOLVASOTTABB
AGAZINJA

1995 Ft 2012. 07.

TELJES JÁTÉK

AKCIÓ-RPG 3000 FT ÉRTÉKBEN, MAGYAR FELIRATTAL!

NYERJ 90 GB-OS SSD-T A GURUVAL!

TESZT 12 ÉV UTÁN VÉGRE ITT VAN!

## DIABLO III

TESZT MAX MÁR NEM A RÉGI, DE MI ÍGY IS SZERETJÜK!

## MAX PAYNE 3

# COMPANY OF HEROES® 2

BEMUTATÓ Készül a legendás stratégia második része. A PC Guru bepillanthatott a fejlesztés kulisszái mögé, és most exkluzív cikkben számolunk be a Relic legújabb játékáról, ami a II. világháború keleti frontjára repíti a játékosokat!

BÉTATESZT KIPRÓBÁLTUK A DIABLO III NAGY RIVÁLISÁT!

## TORCHLIGHT II

BEMUTATÓ A HÁBORÚ A JÖVŐBEN FOLYTATÓDIK!

## CALL OF DUTY: BLACK OPS II

STÚDIÓLÁTOGATÁS

### ZEN STUDIOS TÚRA

Világhíres magyar fejlesztőknél interjúztunk, és kipróbáltuk az új játékaikat.

A HOMOK TITKAI

### SPEC OPS: THE LINE

A Dubaiban játszódó TPS sokkal többet kínál, mint amit elsőre láttatni enged.

VÁR A RONCSDERBI!

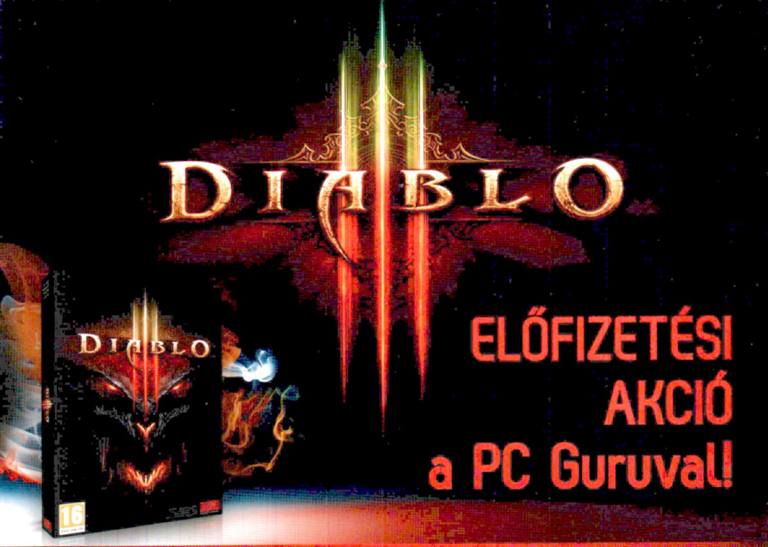
### DIRT SHOWDOWN

A DIRT mellékága letért a megszokott rali ösvényről. Tesztünkből kiderül milyen sikerrel.

SZELLEMEKET LÁTOK

### GR: FUTURE SOLDIER

A Ghost Recon sorozat legújabb tagja új, könnyedebb vizekre evezett. Teszt 4 oldalon!





## DIABLO 3 + PC GURU ELŐFIZETÉS

| | | |
|---|---|---|
| Negyedéves előfizetés | (3 lapszám): | 15.990,- |
| Féléves előfizetés | (6 lapszám): | 19.990,- |
| Éves előfizetés | (12 lapszám): | 26.990,- |

**Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop!**

**www.pcguru.hu/webshop**

---

**Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Diablo 3 postázásának várható időpontja: 2012. május 15. után.
3.) A Diablo 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

■ JUBILEUMI SZÁM

■ 132 OLDALON, 12 OLDALAS MELLÉKLETTEL

# Nem csak a 20 éveseké a világ!

Egy hónapja, ugyanezen az oldalon azt ígértem nektek, hogy a PC Guru jelenlegi száma mérföldkő lesz a magazin életében, és a címek elolvasása után minden bizonnyal mindenki számára világossá vált, hogy mire is gondoltam négy héttel ezelőtt. Bizony, nem csalás, nem ámítás, a Guru idén nyáron tölti be a huszadik életévét – ez nemcsak egy ember életében nagy szám, de egy nyomtatott lap esetében is. Megünneplendő a jeles eseményt, jelen számunkat 132 oldalra bővítettük, főleg azért, hogy a 12 oldalas „visszaemlékezős mellékletünk" mellett bőven jusson hely a megszokott tartalomnak is. A 10. oldalon kezdődő 20 éves a PC Guru összeállításunkban a magazin jelenlegi és egykori szerkesztői/írói emlékeznek vissza a legjobb pillanatokra, sőt, még azt is megtudhatjátok, hogy a mostani stáb nagy része hogyan keveredett a lap közelébe. Az emlékek összegyűjtése mindanyunyiunk számára kellemes élmény volt, bízom benne, hogy a különleges mellékletünk olvasgatása közben számotokra is átjön majd az a hangulat, ami a Guru készítését és mindennapjait kíséri immáron húsz éve.

A tartalomra remélhetőleg ezúttal sem lesz panasz, hiszen hosszú évek óta várt játékok (Diablo III, Max Payne 3, Ghost Recon: Future Soldier) tesztjei kaptak helyet a magazin hasábjain. Bemutató rovatunkban pedig olyan készülő nagyágyúkról rántjuk le a leplet, mint a Call of Duty legújabb, részben a jövőben játszódó része, vagy a váratlanul feltűnő Company of Heroes 2, amit még azok is nagyon várnak a szerkesztőségünkben, akik amúgy nem igazán lelkesednek a stratégiákért. Mindez persze még csak a jéghegy csúcsa, hiszen ezúttal összesen 11 bemutató és 19 teszt vár rátok, megfejelve két nagyobb lélegzetvételű interjúval és még sok más érdekességgel.

Teljes játék szempontjából ezúttal egy akció-RPG-re esett a választás, a 2007-es Silverfall a Diablo nyomdokain haladva igyekszik magához láncolni a kalandra és akcióra éhes játékosokat. A hazai honosító közösségnek hála, ráadásul adott a magyar felirat lehetősége is, így ezúttal tényleg mindenki elmerülhet a játék történetében. Sajnos a játék DVD-re helyezett verziója az eredetileg ígért 6 GB helyett 7,8 GB lett, így nem sok hely maradt az extráknak, viszont azok a videotesztek, amelyek már nem kerülhettek fel a lemezre, hamarosan láthatóak lesznek a YouTube csatornánkon. Addig is, olvasgassátok a kibővített magazint, és ahogy az elmúlt húsz évben mindig, úgy most is...

**...A GURU LEGYEN VELETEK!**

**Bate**

**HÓNAP JÁTÉKA**

**Diablo III**

12 évet vártunk rá, úgyhogy az a minimum, hogy a hónap játéka lesz. Hat oldalas tesztünket a 62. oldalon találhatod.

**HÓNAP TESZTJE**

**Max Payne 3**

A szerkesztőség legnagyobb Max Payne rajongójának, Midnite-nak a négy oldalas tesztje a 78. oldalon indul.

**A HÓNAP BEMUTATÓJA**

**Company of Heroes 2**

Hat év után megérkezett a Company of Heroes második része. Miguel a 44. oldaltól mesél az újdonságokról.

## Itt van Diablo, megérkezett a Rettegés Ura, mi pedig ilyenkor megbánjuk minden bűnünket,nehogy pokolra kerüljünk, s szembe találjuk magunkat vele. Szóval akkor kezdjük: mi volt a leggonoszabb dolog, amit valaha műveltél?

### Bate

6 vagy 7 évesen valamiért nagyon bemorcultam a nővéremre, és a dühömet az imádott Barbie-babán vezettem le egy villámgyors fodrászkísérlettel. Csak pár nyisszantás volt, de szegény Barbie már soha nem lett az, aki volt. Nem telik el nap azóta, hogy ne bánnám meg e bűnömet.

### Miguel

Van pár dolog a rovásomon, pl. sok verebet lelőttem gyerekkoromban, és a pókok iránt érzett gyűlöletem jegyében sok nyolclábút agyontapostam, de valószínűleg komoly bajba leginkább amiatt kerülök majd, hogy SOHA nem vettem észre Chris fogyókúráinak eredményeit.

### Chris

Egyszer a szüleim ott felejtettek egy doboz gyufát a hintán, én pedig megtaláltam, és tábortüzet csiholtam a közeli bozótosban. Volt vagy 40 fok, így nem kellett volna sok ahhoz, hogy felgyújtsam az egész környéket. Szerencsére a fürgelábú nyugdíjas sereg gyorsan eloltotta a lángoló erdőt.

### JohnBart

Egyszer egy Unreal Tournament meccs során bátyámmal úgy döntöttünk, szembeállunk a DM-Morbias kőrcsarnokában, elszámolunk háromig, majd sűrű rakétaesővel rendezzük nézeteltérésünket. Én már a ketteshez eljutva a ravaszhoz nyúltam, szóval nyertem.

### Wilson

Lemásoltam a kölcsön Jedi Knight 1 CD-t, csakhogy a kópiám nem működött, már a telepítés errort dobott. A véletlen úgy hozta, hogy egyezett a lemezmárka, ezért átmásoltam a feliratot filccel és a hibás példányt adtam vissza, majd mindent tagadtam. De csak 12 voltam!

### Midnite_

Életem legnagyobb gaztette az volt, mikor tizenpár évesen kamikáze módon készítettem egy fotót a húgomról, ahogy épp a vécén ül. Ezt a képet aztán megosztottam a barátai nagy részével. A második legnagyobb gonoszság pedig jó eséllyel az lesz, hogy ezt most itt elmeséltem nektek.

### Chocho

Egyszer bosszúból tönkretettem egy osztálytársam rajzát, amiért bunkón viselkedett velem a szünetben. Jó lenne azt mondani, hogy megbántam azóta, de az igazság az, hogy tényleg nagyon tuskó volt a gyerek, így képtelen vagyok haragudni a kilencéves önmagamra...

### Mo

Talán közhelyesen hangzik, de azt gondolom, a bűnbánat valójában nem vezet sehova, a hibáinkból inkább tanulni kell. Én például soha többé nem cikizek egy nálam két fejjel magasabb, 25 kilóval nehezebb általános iskolást a súlyával. Higgyétek el, már akkor rögvest megbántam. De meg is érdemeltem.


**SZERKESZTŐSÉG**

**Főszerkesztő**
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
**Szerkesztők**
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
Simonyi Gáspár (Mo) • mo@pcguru.hu
**DVD-szerkesztő**
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
**Lapdesign, borító és tördelés**
Szűcs Péter
**Korrektor**
Talabér Krisztina

**A szerkesztőség címe:**
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

**Hirdetésfelvétel:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

**Terjesztés**
Teimer Edina

**A kiadásért felel:**
a Kiadó ügyvezető igazgatója

**Kiadja a Skorpió Print Kft.**

**Terjesztési adatok**
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

**Lapterjesztés**
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

**Egy lapszám ára: 1 995 Ft**

**ELŐFIZETÉSI DÍJAK**
**12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft**

**Előfizetés és reklamáció:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

**Nyomtatás:** Infopress Group Hungary Zrt.
**Felelős vezető:** Lakatos Imre



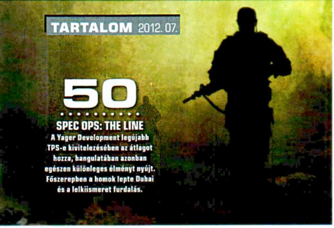
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

**Figyelmeztetés!**
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

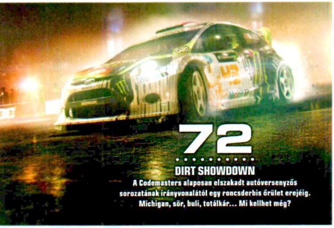

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."



**50**

**SPEC OPS: THE LINE**

A Yager Development legújabb TPS-e kivitelezésében az átlagot hozza, hangulatában azonban egészen különleges élményt nyújt. Főszerepben a homok lepte Dubai és a lelkiismeret furdalás.



**72**

**DIRT SHOWDOWN**

A Codemasters alaposan elszakadt autóversenyzős sorozatának irányvonalától egy roncsderbis őrület erejéig. Michigan, sör, buli, totálkár... Mi kellhet még?

**62**

**DIABLO III**

Hat oldalon keresztül merülhettek el velünk Sanctuary világában, a kimerítő tesztből pedig többek közt választ kaphattok azokra a kérdésekre, hogy vajon megérte-e várni 12 esztendőt a Blizzard játékára, és hogy Christ miért nem láttuk egy ideje a szerkesztőségben.

# Tartalom

## BEMUTATÓ


022 Hírek
026 Indie hírek
028 Call of Duty: Black Ops II
032 Arma 2 modok
034 Látogatóban a Zen Studios-nál
038 Torchlight 2
040 Heroes & Generals
044 Company of Heroes 2
048 Aliens: Colonial Marines
050 Spec Ops: The Line


## TESZT


056 Ghost Recon: Future Soldier
060 Nexuiz
062 Diablo III
069 Port Royale 3
070 Toy Soldiers
072 DIRT Showdown
076 Binary Domain
078 Max Payne 3
082 UEFA Euro 2012
084 Sniper Elite V2
086 TERA
088 Warlock: Master of the Arcane
090 Minecraft
092 Batman: Arkham City – Harley Quinn's Revenge
093 Fable Heroes
094 Mobiljáték tesztek
096 PS Vita játéktesztek


## PC GURU EXTRA

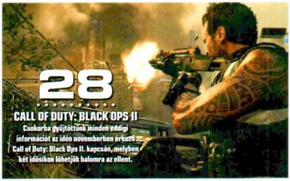

008 Silverfall tippek/trükkök
010 20 éves a Guru
054 Mit várunk a következő Batman játéktól?
068 Diablo túlélési tippek


## HARDVER


104 Hardver hírek
106 Hardver bemutató
107 Mozgásérzékelés PC-n? Itt A Razer Hydra!
108 GeForce-offenzíva: Kő kövön nem marad
110 LG Cinema 3D Smart TV
112 Guru ÁlomPC
114 Homok a gépezetben
116 Hardvermentőöv


## ROVATOK

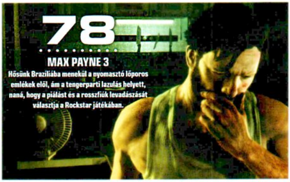

098 Top 5 Legjobb vétel
099 Nosztalguru
100 Gondolatébresztő
102 Játékmentőöv
118 Levrov
122 Külvilág
128 Egy kis közösségi élet

**28**

**CALL OF DUTY: BLACK OPS II**

Csokorba gyűjtöttünk minden eddigi információt az idén novemberben érkező Call of Duty: Black Ops II. kapcsán, melyben két idősíkon lőhetjük halomra az ellent.



**78**

**MAX PAYNE 3**

Hősünk Brazíliába menekül a nyomasztó lóporos emlékek elől, ám a tengerparti lazulás helyett, naná, hogy a piálást és a rosszfiúk levadászását választja a Rockstar játékában.

**44**

**COMPANY OF HEROES 2**

Taktika és Katyusa! A Relic RTS játékában a Vörös Hadsereg élére állva kell majd visszavernünk a német megszállókat az anyaföldről.

# DVD-TARTALOM

## Méretes teljes játék, plusz egy videoteszt trió

### PROTOTYPE 2
VIDEOTESZT

Lassan egy hónapja már, hogy megjelent a Prototype folytatása, aminek tesztjét előző (2012/06-os) számunkban találhatjátok. Persze könnyen lehet, hogy a nagy vizsgaidőszak közepén kimaradt valakinek az a szám, de ne búsuljatok, ugyanis DVD-mellékletünkön most ott pihen a videoteszt, amelyben Bate elmeséli, miért is lett olyan középszerű alkotás, mint amilyennek cikkében is leírja. A videót az Xbox verzióból rögzítettük, a PC-s változat megjelenése július végén várható.

### DIABLO III
VIDEOTESZT

Megérkezett minden idők legjobban várt PC-s játéka, amelyre több mint egy évtized óta fenjük a fogunkat. A játék, ahogy ilyenkor lenni szokott, hideget és meleget is kapott a nyakába, a hatalmasra duzzadt várakozási időt még csak-csak tolerálták a játékosok, de a magasra helyezett minőségi kívánalmaknak sok helyen nem felelt meg. Szerkesztőségünk Diablo-mágusa, Chris is nagyon várta a megjelenést, videotesztünkből kiderül, hogyan teljesített nála a játék.

### MAX PAYNE 3
VIDEOTESZT

A Diablo mellett egy másik sorozatot is utolért a végzet, és elkészült annak harmadik része. Hasonlóan a Blizzard nagy klasszikusához, a Max Payne 3-ra is majdnem 10 évet kellett várni, szinte már el is felejtettük, milyen kultikus címről is van szó, amikor viszont kézhez kaptuk, nem győztük törölgetni a könnyeket a nosztalgikus mámor közepette. Videotesztünkben Chocho és Chris beszélgetnek a fergetegesre sikeredett folytatásról, de mielőtt nagyon nekiveselkedtek a DVD felpörgetésének, olvassátok el cikkünket a 78. oldalon!

### SILVERFALL MAGYARÍTÁS
TELJES JÁTÉK

Nagy örömünkre szolgált, hogy e havi teljes játékunk mellé is sikerült magyarítást biztosítanunk, melyet a Hunosítók Teamnek köszönhetünk. A csomagnak hála már teljesen magyar nyelven fog kommunikálni velünk a játék, aminek telepítéséhez valószínűleg nem szükséges hosszabb útmutatót adnunk. A dolgotok csupán annyi lesz vele, hogy elindítjátok az .exe fájlt, ami automatikusan megkeresi a játékot, s felülírja a szükséges adatokat. Amennyiben a telepítővarázslóban nem látszódnak a feliratok, mindig kattintsatok a középsőre.

### ÍZELÍTŐ

**Kivételesen jó játékokkal megtöltött magazint sikerült leadnunk májusban, ami mellé most egy hack 'n' slash szerepjátékkal kedveskedünk nektek DVD-mellékletünkön. A dolog egyetlen apró hibája az, hogy a játék a DVD-lemez majdhogynem teljes kapacitását felemésztette, ezért szinte egy fikarcnyi hely sem maradt arra, hogy további videotesztekkel, ingyenes játékokkal, felhasználói programokkal kedveskedjünk nektek. Ettől függetlenül reméljük, nem kámpicsorodtok el nagyon, ígérjük, hogy a lemaradt videoteszteket feltöltjük majd YouTube-csatornánkra, ahol ingyen és bérmentve megtekinthetitek azokat. Most pedig lássuk, melyeknek jutott hely ebben a hónapban!**

## GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

**Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

**Mit tegyek, ha sérült az újság?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

**Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?**
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

**Hogyan fizethetek elő az újságra?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

**Hogyan kommentálhatom a cikkeket?**
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

**Hol találok további információt a szerkesztőségről?**
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

## ESET KÓD: 1Q184L

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security** 5-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. augusztus 1-ig** érvényes.

EZÜSTÖS ÉGBOLTON EZÜSTÖS CSILLAG

# SILVERFALL

[ÍRTA CHOCHO] **A hack 'n' slash stílus feltámadóban van, egyre nagyobb és jobb címek érkeznek, de nem szabad megfeledkezni a múlt árnyairól sem, hisz van köztük pár, melyet a maga kora méltatlanul temetett feledés alá. Ilyen a 2007-es Silverfall is, egy akció-RPG...**

Kissé ironikus, hogy a Diablo III megjelenésére pont egy fantasy hack 'n' slash-sel villanthatunk nektek, de talán jó is ez így, hisz a Blizzard szörnyetege emelt árral és szűkös készletekkel került a boltok polcaira. Márpedig az nem elfogadható, hogy míg a szerencsésebbek a pokolban kaszabolják az alvilág urát, addig a többiek szomorkodva csücsülnek a sarokban, és remélik, hogy egy nap rájuk mosolyog a pajkos Fortuna. Nos, bár távol álljon tőlünk, hogy lebecsüljük a legújabb Blizzard-csodát (Chris meg is nyúzna, ha így tennénk), a többieknek kiváló alternatíva lehet a 2007-ben megjelent Silverfall: képregényes stílusú grafikával megáldott kattintó-bajnokság, hatalmas világgal, érdekes sztorival, és kimondottan hosszú egyjátékos kampánnyal megtámogatva. Jól hangzik, nem igaz?

## EZÜSTSÖRÉNY

A sztori tulajdonképpen a megszokott mederben zajlik, vagyis van benne világmegmentés, ősi gonosz erő, és nem mindennapi küldetéstudattal megáldott, (többnyire) magányos hős. Minden adott tehát egy szórakoztató fantasy kalandhoz, melynek középpontjában Silverfall városának pusztulása áll. A történetmesélés nem hoz újat a műfajba, de legalább jól működik, és mivel a sztori bővelkedik a fordulatokban és a jól megírt dialógusokban, viszonylag jól kidolgozottnak mondható. Persze nem szabad Mass Effect- vagy Alan Wake-mélységű forgatókönyvet várni: a hack 'n' slash akció-szerepjátékokban a hangsúly a folytonos lootoláson és a szörnyek nonstop kaszabolásán van, ez utóbbi két fronton pedig már-már túlteljesíti a Silverfall. Rengetegféle látványos lényt hányhatunk kard- és pálcavégre, melyekért természetesen tapasztalati pont (továbbiakban csak XP) üti a markunkat. Az XP-ket az erő, az egészség, a varázslat és az ügyesség tulajdonságok növelésére költhetjük el, illetve skilleket vásárolhatunk belőlük, melyek harc, mágia és egyéb kategóriákra oszthatók. És hogy hol vannak a kasztok? Nos, a Silverfallban ilyen nincs, a karakterek egytől-egyig a nulláról indulnak, és csakis a képzeletünk szabhat határt a fejlődési iránynak. Ez egyrészt azért jó, mert alkothatunk mutánsokat, és ezzel gyakorlatilag végtelenféle karakterrel gyakhatunk, másrészt viszont rossz, hisz nincs igazi különbség a mágusok és a harcosok között – köztünk szólva jómagam mégis ezt a fajta módszert kedvelem jobban, de ez tényleg ízlés kérdése. A játékban a harcon túl

**ADATOK**

KIADÓ
**Monte Cristo**

FEJLESZTŐ
**Monte Cristo**

MŰFAJ
**Akció-RPG**

MULTI
**Kizárólag LAN**

**GÉPIGÉNY**

2,8 GHz CPU; 128 MB VGA; 512 MB RAM; 10 GB HDD

**INFO**

A Silverfall 2007. március 9-én jelent meg PC-re, majd később érkezett egy PSP-s port is. A játék a Diablo nyomdokain halad, azaz akció-szerepjáték, méghozzá méretes, szabad világgal.

**Hiába a villámok, ezúttal bizony jól láthatóan a túlerő győzedelmeskedett**

**HA NEM OLVASHATÓ A DVD**

**Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!**

Aggoldalomra semmi ok srácok, a mögöttünk álló drabális srác a pallossal velünk van!

küldetések megoldása lesz a fő feladatunk, melyek – szintén a stílus határain belül – igyekeznek változatosak lenni. Sajnos azonban kénytelenek vagyunk megemlíteni, hogy ahogy a legtöbb Diablo-klón, úgy a Silverfall is hajlamos monotonná válni hosszútávon. Azt javasoljuk, hogy ha kezd kicsit fárasztó lenni a farmolás, akkor kezdjetek felfedezni, mert a Silverfall világa meglehetősen nagy, és a kismillió fő- és mellékküldetésből azért csak-csak akad egy izgalmasabb darab, klassz jutalommal (ez lehet egy ritka fegyver, ajándék skill, vagy egyéb hasonló nyalánkság). Érdekesség továbbá, hogy a programban társak is szegődhetnek mellénk, így háromfős partival is mehetünk, ami kicsit feldobja a többnyire magányos miliőt.

## Magyar felirattal!

**A Silverfall telepítését követően a teljes játék DVD-nken keressétek meg a hozzá készült magyarítást. Ha megvan, nincs más dolgotok, mint gyorsan installálni azt a gépetekre. Ezután a játékot elindítva immár magyar felirattal és menürendszerrel kísérve vághattok neki Nelwë kontinensnyi birodalmában a kalandok keresésének.**

### RITKA MADÁR

A Silverfall játékmenete tehát rendben van, a stílus rajongói közül még a legfinnyásabbakat is leköti majd pár (tucat) órára. Kérdéses viszont, hogy egy ötéves program képes-e még villantani, ha tálalásról van szó. Örömmel jelentjük be, hogy igen, sőt, a Silverfall azon különleges címek egyike, melyek igazán csak mostanában váltak élvezhetővé. A maga korában a játék közepes kritikákat kapott, legfőképp azért, mert alig akadt gép, amin a színes-szagos látványorgia normális sebességgel lett volna hajlandó mozogni (érdekes, 2007-ben volt egy másik hasonlóan hírhedt játék is, valami Crysis). A mai számítógépekkel azonban minden a legnagyobb rendben van, ha sebességről van szó. A Silverfall pedig jól néz ki, és ez nem csak technikai értelemben vett szépséget jelent, hanem ügyes dizájnt is: a grafikát a fejlesztők a rajzfilmes hatású cel-shaded megoldással fűszerezték meg (ilyen a múlt hónapban szénné dicsért The Walking Dead is), így az egész program olyan, mintha megelevenedne egy 80-as évekbeli fantasy rajzfilm, megbolondítva a megszokott kliséket egy kis steampunk utánérzéssel. Igen, vannak lőfegyverek is, mint ahogy a technológia és a természet ellentéte sem marad ki a repertoárból. Erre az impozáns látképre pedig csak rátesz egy lapáttal a kiváló audio-tartalom. A zene nagyzenekari műveket vonultat fel a stílustól elvárható minőségben, a szinkron és a hangeffektek pedig, bár nem kiemelkedőek, tökéletesen megfelelnek az elvárásoknak. Igen, a 2012-es elvárásokról beszélünk...

### NEHÉZ, NEM NEHÉZ?

Adott tehát egy pofás, sztenderdnek mondható akció-RPG, mely megannyi évvel a megjelenése után is élvezetes lehet. Az utolsó kérdés, ami ilyenkor felmerül, az, hogy mégis kinek ajánljuk a játék azonnali kipróbálását. Bár szívesen írnánk, hogy mindenkinek, ez azért nem lenne fair, mert ahogy az összes műfajnak, úgy a Silverfallénak is megvannak a maga hátulütői. A már kitárgyalt monotonitás pedig főleg azokat zavarhatja, akik amúgy szeretik a műfajt. Mielőtt azonban a tősgyökeres FPS-játékos vagy stratéga zsigerből továbblapozna (esetleg vetne egy kósza pillantást a Diablo III tesztre), fontos kiemelni, hogy a Silverfall nem kifejezetten nehéz játék. Van benne kihívás bőven, hisz az opcionális tartalom még a veteránoknak is okozhat meglepetéseket, de a stílussal való megismerkedésre pont remek alkalmat nyújt a kampány, mely tökéletesen kiegyensúlyozza a program nehézségét. Szóval az alcímben feltett kérdésre az „igen, de nem túlságosan" a megfelelő válasz, ami a kezdőknek is szimpatikussá teheti a Silverfallt.

### EGYÜTT A BAJBAN... VAGY MÉGSEM?

A Silverfall a maga idején viszonylag kidolgozott többjátékos móddal együtt került a boltok polcaira, és bár az internetes kód most is rajta van a lemezen, sajnos a játék kiadója idő közben lelőtte az online szervereket, így kizárólag LAN-on, vagy valami LAN-t emuláló programon keresztül (mint amilyen a híres Hamachi) lehet egymással játszani. A multiplayer komponens egyébként nem rossz, kooperatív módban és PvP-ben egyaránt irthatjuk a világ rémségeit, vagy épp egymást, és bár a karakterünket átvihetjük a szóló módból a multiba, elég sok korlátozással szembesülünk, illetve akadnak programhibák is, melyeket még mostanában is meg lehet találni, pedig sok javítás kijött már – hát igen, ez az a pont, ahol a Silverfall látványosan elvérzik a nagyok mellett. Persze egy próbát mindenképpen megér, egy-egy sör... vagy inkább üdítőittas LAN-party esetén érdemes elővenni, főleg, hogy a teljes élményért csak pár PC Gurut kell levenni a polcról... oké-oké, csak próbálkoztam!

### ZÁRÁSKÉPPEN

Habár a multi nem teljes, és vannak negatívumai, összességében elmondható a Silverfallról, hogy egy szórakoztató hack 'n' slash, mely igyekszik kiaknázni a műfaj lehetőségeit, és ahhoz képest, hogy viszonylag rétegjátékról van szó, egész sokaknak okozhat kellemes órákat. Ráadásul a program egyáltalán nem rövid, sokan a megjelenésekor pont, hogy túl hosszúnak találták (alsóhangon 25 óra, de lehet 40 is, ha sokat bóklászunk). Manapság persze kifejezetten üdítő, hogy nem egy egészestés rágógumijátékot kapunk, még úgy is, hogy ajánlott 3-4 órás etapokban tolni a Silverfallt. Most pedig, hogy az általános tudnivalókon átrágtuk magunkat, lapozzunk, és nézzük meg, hogy a kétoldalas Tippek, trükkök, tanácsok rovatban milyen érdekességekkel segíthetjük a világmegmentésre induló vándorok dolgát...

# Silverfall

## Tippek, trükkök, tanácsok

[ÍRTA CHOCHO] A Silverfall nem a legnehezebb akció-szerepjáték, egy Diablo vagy egy Titan Quest sokkal keményebb kihívást kínál. Ennek ellenére azonban igenis tud összetett lenni, és vannak elemei, amiket nem árt jól ismerni, ha minőségi játékot szeretnénk...

## TÁRSASÁGBAN SZINTE REPÜL AZ IDŐ

Bár a Silverfall legfőképp a játékos karakterére összpontosít, előfordul, hogy társak verődnek hozzánk, akik egy háromfős partit alkotva már kellően nagy segítséget jelentenek bizonyos helyzetekben. Partnereink persze csak opcionális lehetőségek, és mint ilyenek, vannak köztük jobbak és rosszabbak, így ne kövessük el azt a hibát, hogy lemaradunk az első két fogdmegnél, hanem a karakterünk képességeihez mérten válogassuk össze a csapatot (értsd: ha harcos vagy, aki tankként is megállja a helyét, akkor jobb egy healert magaddal vinni, mint egy másik keményfiút, mert ütni te is épp elég vagy). Lássuk hát sorjában, hogy kikkel gabalyodhatunk össze!

### MORKA

Az első társ, akivel összefutunk, a kezdőponttól pár méterre álló Morka, a troll-gyógyítónő – inkább ne kérdezzétek... Morka képességeit illetően elég jó karakter, a megszokott életerő-booston túl buffolni is tud, mi több, jégvarázslattal le tudja lassítani a mobokat, hogy ne érjenek el minket. Az pedig, hogy kifejezetten jó szövege van, már csak hab a tortán. Steelight városában egyébként a múltját is felfedi, érdemes megcsinálni a hozzá tartozó személyes questet.

### DANSELAME

Danselame egy elf zsoldos, aki dual-wieldes fegyverekre specializálta magát, és akit Mangrove-ban bérelhetünk fel. Kifejezetten gyors és veszélyes karakter, bár érdemes megfontolni, hogy magunkkal vigyük-e, mert bár mágussal játszva hatásos, és később is egész erős marad, csak közelharcban jeleskedik, arra meg épp elég skill áll rendelkezésünkre. Sajna annyira nem sziporkázó, mint Morka. Neki is van küldetése, vigyük magunkkal a sötét erők rabságának behódolt elf herceg ellen, ha meg szeretnénk oldani.

### DRIL

Dril egy goblin healer-buffer keverék mágus, aki Morka sötét varázslatokra specializálódott párja: ő is tud gyógyítani, lassítani és buffolni, de a debuff képességei sokkal előnyösebbek, illetve a támadó skillje is előbbre járnak. Cloudworksben szedhetjük össze, ha minden kérdésére helyesen válaszolunk és segítünk megoldani a problémáját. Remek karakter, kifejezetten erős és hasznos, még akkor is jól járunk vele, ha magunk is szeretjük a fekete mágiát. Greybayba érve megkér minket, hogy látogassuk meg a családját, ne habozzunk, ha szeretnénk egy érdekes küldetést.

### TANYA

Tanya egy ember hölgyemény, aki – a többiek kissé elavult eszközeivel ellentétben – egy shotgunnal kaszabolja le a szembe jövő ellenfelek tömegeit. Bizony, kezdettől fogva 100%-osan technokrata, de szerencsére a mi beállítottságunkat nem veszi figyelembe, szóval, ha faimádók vagyunk is szóba elegyedik velünk. Cloudworks Deserten csatlakozik, annyit kell tennünk érte, hogy legyűrjük az egyik emberét. Az egyetlen tényleg hatásos távolsági harci társ, bár se küldetése, se érdekes dialógusai nincsenek. Csak mágussal érdemes magunkkal vinni.

### PORTIZ

Portizról sem érdemes többet tudni: tulajdonképpen egy kissé zakkant goblin íjász, de se nem olyan erős, mint Tanya (azért a puska adja), se nem olyan szép. Gaianban kucorog egy bokor mögött, nosza hát, elegyedjünk szóba vele: küldetése Mangrovéba szólítja, miután visszatérünk vele a fővárosba. Teleportáljunk át nyugodtan, a játék ezen pontján már ismernünk kell ezt az elf falvat, melynek vezetőjének lánya Portiz szerelme. Persze a falufőnöknek nem tetszett a zöld udvarló és egy trükkel eltávolította a képből... eddig.

### HULART

Hulart nagyképű és fárasztó druida, aki fogadalma révén remeteéletet él, így sajnos nem csatlakozhat hozzánk... ha csak nem szekáljuk vérig, akkor nagy nehezen rábólint a dologra. Annyi lesz a feladatunk, hogy megöljünk neki egy szörnyet, és onnantól kezdve máris gazdagíthatja sorainkat. Idézésben és támadásban is jó, elég erős karakter, de sajnos az állandó nyavalygása a legelszántabb fantasy rajongókat is elijesztheti. Fontos, hogy Hulart csak akkor jön velünk, ha a természeti skillekre gyúrunk és hanyagoljuk a technológiát. Ellenkező esetben még csak nem is találkozhatunk vele.

### ALINA

Alina egy elf máguslány, akivel a Gaianból az erdőbe tartó úton futhatunk össze. Ha a természet oldalán állunk, akkor őt vehetjük fel utoljára, tehát hetedikként a játék során. Alina kedves és szerény teremtés, aki küldetést is ad, ha Ethereába is magunkkal visszük. Karakterét tekintve a levegő- és a tűzmágia szakértője, aki nem tud gyógyítani, de a harcban bármikor jeleskedik, és dühödt fúriaként ront az ellenre – kár, hogy erősebb ellenfelek esetén már annyira nem hatásos. Kisebb szörnyekre azonban nagyon jó farmer, már azelőtt lekaszabolja őket, hogy Danselame odavonszolná a pengéit.

### SIR GORT

Sir Gort az utolsó összeszedhető társ, és annyiban Hulart párja, hogy kizárólag technológiai fejlettség mellett lehet felszedni. Greybayben találkozunk vele, és az ő kedvéért is ölnünk kell, de mivel kifejezetten erős troll harcosról van szó, jobban megéri a befektetést, mint Hulrat – persze ő sem jobb fej, lenéz mindenkit, aki nem imádja a technológiát, és a dialógusok alatt is csak az eszét játssza. Mindegy, tanknak jól beválik, de azért vigyünk magunkkal egy healert mellé, mondjuk Morkát, vele remekül kiegészítik egymást.

### +1: MINDENKIT APRÍTS!

A Silverfall a műfajához mérten is meglehetősen sok farmolást igényel. Bár a játék nem rágja a szánkba, de ha nem harcolunk eleget, szinte biztos, hogy a sztori főellenségei sec-perc alatt kizsigerelnek bennünket. Éppen ezért minden szörnyet öljünk le, ami szembe jön és alacsonyabb szintű a karakterünknél. Ha így járunk el, nem lesz gond a főszál ellenfeleivel. Jó példa erre a hullazabáló ogreszerű lény a lápvidéken, melyet a játék bármilyen szinten questbe ad, de 15-ös szint alatt kész öngyilkosság rátámadni. Szóval, amikor csak lehet, farmoljatok és fejlődjetek, különösen bossok előtt.

## TERMÉSZET, VAGY TECHNIKA?

A Silverfallban nincsenek kasztok, de a játék egy viszonylag korai pontján lehetőségünk van eldönteni, hogy a fantasy világban épp fejlődő technológiát, vagy az ezeréves természeti mágiát favorizáljuk-e inkább. Ugyan a döntés túl nagy kihatással nincs a játékmenetre, bizonyos társak csak a megfelelő attitűd megléte mellett hajlandók követni minket (érdekes, hogy pont azok, akiket a legkevésbé kedvelünk meg).

Ha Természetanyának adományozzuk tehetségünket, akkor az alábbi küldetéseket kell megcsinálnunk (figyelem, ez a könnyebb út, első végigjátszásra személyesen javaslom):

**Salma's run out the Buffalo Hunters** – helyszín: Refugee Camp;
**Find the Shaman** – helyszín: Refugee Camp;
**Stone to Rebuild Silverfall** – helyszín: Mangrove;
**Avenge the Altar's Destruction** – helyszín: Mangrove;
**Save the Werewolf** – helyszín: Cloudworks Desert;
**The Supervisor must die in the name of Nature** – helyszín: Cloudworks Desert.

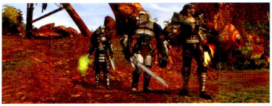
A technológiának hosszabb quest-sorozata van (a kihívás is nagyobb):

**Kill the Buffalo** – helyszín: Refugee Camp;
**Fossils** – helyszín: Refugee Camp;
**Gas Extractor** – helyszín: Refugee Camp;
**Delivery of a Boat Kit** – helyszín: Mangrove;
**Burn the Werewolf** – helyszín: Cloudworks Desert;
**Zeppelin Port** – helyszín: Cloudworks Desert;
**Body parts for Sharptik** – helyszín: Cloudworks Desert;
**The Druid must die in the name of progress** – helyszín: Cloudworks Desert;
**The Gaian Idols** – helyszín: Greybay.

Fontos megjegyezni, hogy valójában egyik út sem rosszabb, vagy jobb a másiknál, így bármelyiket választjuk, pórul nem járhatunk, ugyanakkor a játék nem akadályozza meg, hogy félig mindkettőt bejárjuk, és ezzel gyakorlatilag impotenssé tegyük a karakterünket. Szóval még a kaland kezdetén gondoljuk át, mit is akarunk, nehogy később kellemetlen meglepetések érjenek.

## A TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Mint azt a cikkben is írtuk, az online szervereket lelőtte a játék kiadója, az azóta egyébként jócskán csődbe ment Monte Cristo. A játékosok viszont nem hagyták annyiban a dolgot, és a beépített LAN-komponenst kihasználva megoldották, hogy a program interneten át is játszható legyen. Először is kell egy Hamachi nevű program (http://hamachi.en.softonic.com/), amit minden játékos felrak a saját gépére. Ez a szoftver LAN-kapcsolatot emulál a gépek között, beállításai viszonylag egyértelműek, valaki szerver lesz, a többiek pedig kliensként csatlakoznak hozzá. A Silverfall LAN-kódja nem a legjobb, így előfordulhatnak apróbb hibák, de a játék lényegében működik, szóval, aki szeretné, online is kipróbálhatja a többjátékos opciókat. Fontos: router esetén nyitni kell üres portokat, a Hamachi erre még a legújabb változatában is érzékeny picit.



## MIT INDÍTSAK?

Mivel a Silverfall nem kasztalapú játék, ezért csak azt kell eldönteni, hogy a varázslatokat, vagy a harcot szeretjük-e jobban – előbbi kissé statikusabb játékot eredményez, így aki jobban élvezi az eszelős csapkodást/lövöldözést, az nyugodtan fejlesszen harcos karaktert. Első végigjátszásra egyébként mi is utóbbit ajánljuk: az összeszedhető társak között többen vannak a minőségi healerek és távolsági harcosok, mint a tankok vagy berserkerek, így több lehetőségünk jut kísérletezni a közelharccal, mondjuk egy ember vagy troll avatar segítségével. Ha viszont már ráuntunk a kaszabolásra, érdemes egy próbát tenni a mágussal is, mert ugyan kevésbé akciódús vele a játék (és emiatt picit monotonabb is), a skillek között mindenki talál kedvére valót. Varázslóból most is az elf a legjobb választás, szorosan felzárkózva hozzá az emberrel.

## APRÓSÁGOK A VÉGÉRE

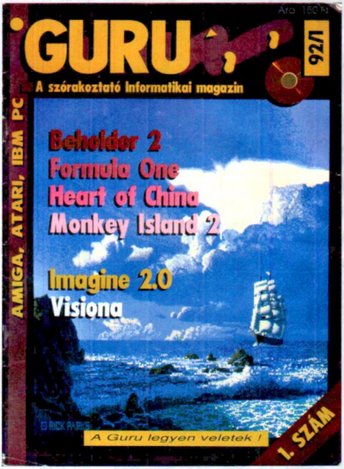
A Silverfall nem túl összetett hack 'n' slash, de azért oda kell figyelni az ellenfelek számára: ha túl sokan vannak, inkább vonuljunk vissza, és hagyjuk, hogy a társaink intézzék el őket. Amennyiben magányos farkasként rójuk a pusztát, a magasabb szintekig kerüljük a vonatozást, mert tuti, hogy halál lesz a vége, és jobban tesszük, ha szólóban mágussal megyünk – egyébként a varázslók és íjászok a nagyjából 25 órás kaland utolsó 15 óráját jobban viselik, ez általános tapasztalat. Az első szintlépés kritikus a Silverfallban, minimum egy pontot adjunk a Glimpse-re, majd egyet a legfontosabb támadó skillünkre (ez nyilván karakterfüggő). Végezetül pedig: ne húzzátok fel magatokat túlságosan, hogy ha valami nem sikerül, mert bár a Silverfall nem nehéz, minden akció-szerepjáték bír pár feleslegesen frusztráló résszel. Jó harcot, jó kalandokat!

# VIDEOGAME NEWS

172. szám (XIII. évfolyam, 24. szám) Alapítva: 1982 2012. június

**2012 nyarán igazi mérföldkőhöz érkezett a PC Guru, hiszen éppen húsz éve, hogy nyomtatásban is megjelent a magazin őse, a szimplán csak Gurunak nevezett, akkor még főleg az Amigás, Ataris, és a már éledező PC-s játékokkal foglalkozó szórakoztató informatikai lap. Tizenkét oldalas, különleges mellékletünkben az emúlt húsz évre emlékezünk, az újság egykori és jelenlegi munkatársainak közreműködésével.**

# 20 éves a Guru




Habár a nyomtatott Guru története 1992-ben kezdődött, a magazin krónikája ennél régebbre nyúlik vissza, méghozzá két évvel korábbra, 1990-re, akkor született meg ugyanis – hat hónapnyi tervezést követően – a Guru névre keresztelt lemezújság, ami lényegében egy digitális kiadvány volt (már 20 évvel a tabletek megjelenése előtt), amit lelkes Amiga játékrajongók szerkesztettek, és 3,5"-os, 720 kilobyte kapacitású mágneslemezeken terjesztettek. A floppy-t csakis Amiga számítógéppel lehetett olvasni, és a játékismertetők és leírások mellett hardveres cikkek, programok és zenék, plusz játékos segédanyagok is helyet kaptak a ma már elképesztően minimális méretűnek tűnő adathordozón. A Guru lemezújság azzal a céllal jött létre, hogy minőségi tartalmat nyújtson az akkoriban igen széles Amigás tábornak. A Guru 150 forintért volt megvásárolható/megrendelhető, és összesen 14 „számot" élt meg, majd a digitális magazin szerkesztői 1992-ben úgy döntöttek, hogy megmérettetik magukat a nyomtatott lapok piacán is. A print verzió sikerét pedig semmi nem mutatja jobban, mint az, hogy 20 évvel később ti most a kezetekben tartjátok a magazin utódját, a PC Gurut.

# Egy megvalósult álom

**Shy – alias Turcsán Tamás – a kezdetektől a Guru mellett volt, hiszen már a lemezújság elkészítésében is aktív szerepet vállalt, és a nyomtatott verziónak is oszlopos tagja volt. Ő így emlékezik vissza:**

Amikor azt a felkérést kaptam, hogy írjak a legjobb élményemről, elgondolkoztam, hogy van-e ilyenem a Guru történelmében. Furcsa mód arra jutottam, hogy számomra a kezdetektől egyfajta életstílust képviselt a lap, valami olyat, amivel mi is megjelenhettünk az akkor még olyan távoli Európa térképén. Segítségével elhozhattuk nektek a legújabb és legérdekesebb híreket, információkat, elmondhattuk a véleményünket az élet nagy dolgairól, és egy kicsit talán befolyásolhattuk azt a változást, ami éppen születőben volt körülöttünk. Szerettem, s mivel ma is újságíró vagyok, ma is szeretek megosztani olyan gondolatokat, amelyek a hírek, a világ történései alapján születnek bennem. A Guru azonban ennél sokkal több volt a számomra, egy ablak a világra, amelyen keresztül olyan dolgokat ismerhettem meg, olyan nagyszerű emberekkel találkozhattam, akik kreativitásukkal ma is meghatározó szerepet játszanak az életemben. Meglepő módon most nem Lord Britishre, Peter Molineux-ra vagy Eric Robertsre gondolok, akikkel volt szerencsém találkozni személyesen, hanem inkább azokra, akikkel együtt kezdtünk valamit építeni.

Szilánkokre, emlékfoszlányokre és számtalan képre emlékszem a Guru történetéből. Most, hogy megpróbálom őket rendszerezni, egyre több apróság villan fel. Sikerek, kudarcok, közös élmények, utazások és sok munka egy nagyszerű célért.

### ÖTLETBŐL MAGAZIN

Emlékszem, amikor Bear odajött hozzám a Csokiban és megkérdezte, nem lenne-e kedvem csinálni egy lemezújságot. Hogy pontosan miért engem kérdezett meg, ma sem tudom. Volt kedvem, és ez az egész életemet megváltoztatta. Ma is írok, figyelem a világot, játékokról álmodom, kreatív ötleteknek segítek megszületni. Szinte semmi sem változott, a Guruban megtanultakat viszem tovább. Persze közben elhaladt az idő az Amiga felett, de a lényeg megmaradt, a ma már PC Guruként havonta megjelenő lap, amelyet valaha négyen találtunk ki.

Shy, az egykori alapítók egyikeként olyasmit alkotott, ami a maga idejében teljesen egyedülálló volt Magyarországon

A legjobb élményeim egyike, hogy napokon keresztül agyaltunk a lap nevén. Végül Gaborca bedobta a GURU-t és az mindenkinek tetszett. Majd egy évig nem is voltunk ennél több, mert lapot alapítani nem volt kispálya akkoriban sem. Közben voltam minden, a számítógépes bolti eladótól, az éjjeli őrig azért, hogy megvalósuljanak az álmaim. Aztán egyszer csak ott álltunk a lehetőségek kapujában, összejött a pénz, és elfoglaltuk az első szerkesztőségünket, elkezdtük. Sosem csinált előtte egyikünk sem lapot. Bear számlázó-programokat javítgatott, Masell egy bankban üldögélt, Gaborca a 3D titkaiba kezdte bedolgozni magát, s én sosem kezdtem bele a kertészmérnöki karrierembe. Ott ültünk a szerkesztőségben és élveztük a szabadságot, anyagokat írtunk és fekete-fehér képernyőkön álmodtuk meg az első digitális technikával készült magyar újságot. A nyomdában, ahol a lapot terveztük elkészíteni, nem is értették, hogy mit szeretnénk, mikor odaállítottunk, hogy ezen a lemezen van rajta az, amit ki kellene nyomtatniuk. Lemez? Milyen lemez? Amiga, mi az?

### MEGSZÜLETETT AZ ELSŐ NYOMTATOTT GURU

Az első nyomtatott szám ennek ellenére végül időre elkészült, és kikerült az újságárusokhoz. Hihetetlen érzés volt, amit hónapról hónapra meg lehetett ismételni. Kevesen tudják, milyen a hajnalban készült, friss nyomdafesték illata, az első próbanyomatok öröme, s persze az olvasók sosem izgulnak azon, hogy összejön-e minden időre. Ez a készítők privilégiuma. A legjobb élmény talán ez volt mindig. Büszke vagyok, hogy elindítója lehettem egy újságnak, ami ma is havonta megörvendezteti olvasóit a játékok örömével. A GURU nem egy lap, hanem egy életérzés, amely az elmúlt 20 évben egy egész generáció információ éhségét próbálta kielégíteni. Amikor elkezdtük még nem létezett internet, a híreket személyesen kellett elhoznunk az olvasókhoz. Mára ez jelentősen megváltozott. Nem kesergek rajta, mert a világ kinyílt, pont annyira, amennyire mi szerettük volna. Néhány kattintással megtalálom a barátaimat, bárhová is vezette őket a sorsuk. Levelet küldhetek azonnal Szikszai Gabinak Amerikába, vagy Novák Csanádnak Új-Zélandra, s szerencsére általában válasz is érkezik a postaládámba. Ha felhívom Masellt, aki ma a Disney fejlesztések vezetőjeként játékokkal foglalkozik, nem csak felveszi a telefonom, hanem tanácsokat ad a készülő Facebook játékomhoz. Sokan gondolják ma is azt, hogy a kezdetekben mindenki egy nagy csapat része volt. Bear, Gaborca, Masell, Lily, Brazil, Angler, Jean, Sorell, Joco, ADT, ErnO, Dragon Gyuri, Del, Arany Sanyi, Pellus, Nexus 6, Charlie, Claymore, Ákos, Chris, Mr.T és a többiek… A teljesség igénye nélkül köszönöm, hogy együtt dolgozhattam veletek az álmaimon. Kívánom, hogy a GURU legyen veletek továbbra is.

### IGAZI KALAND

Ha végiggondolom, az elmúlt éveket, büszke vagyok arra, hogy ismerhetem azokat, akik mára számos területen a legjobbjai lettek saját munkájuknak. Együtt bulizhattam sok évig azokkal, akik most is előreviszik a világot kreativitásukkal, munkájukkal, ötleteikkel. Ma is belevágnék, gondolkodás nélkül, ha újra lehetne kezdeni, mert nagy kaland ma is GURU alapítónak lenni.

# A stratégiák doktora

**Tika – civil nevén Toldi Gyula – immáron 10 éve ontja magából a teszteket, és igazából véletlen, hogy ő lett a stratégiák mestere.**

A kezdeti téblábolásom a Gurunál nem volt az a nagy romantikus egymásra találás, inkább csak egy liezon a hátsókertben, amiből persze később nagy szerelem lett. Tehát 2002-ben, a nagy vihar idején, amikor az a bizonyos Guru-Gamer szakadás megtörtént, én épp a PC.Gamesnél afféle fekete lyuk voltam, és magam köré vonzottam minden stratégiai játékot, amiben akárcsak egy árva kovás puska is szerepelt (ez egyfajta átokként ül rajtam azóta is). A nagy

Tika, aki nélkül a Mentőöv üres lenne, az olvasók pedig válasz nélkül maradnának

találkozás pedig annyi volt, hogy Bear, az akkori főnököm (ő vette át a Gurut, egy üres lapot stáb nélkül), kiküldött egy körlevelet, miszerint mindenki érezze magát megtisztelve, és piszok gyorsan csapjon a lovak közé, mert most két lapzárta is lesz.

Azokban az időkben nem szerettett minket senki, szerintem még anyám sem, de nyilván én is morcos lennék, ha George R. R. Martin helyett Lőrincz L. László írná a Trónok harcát, holott az utóbbit is a kedvelem. Aztán lassan felállt egy külön Guru stáb, visszajöttek a régi arcok, és mire kettőt pislantottam, Hancu már rám is osztott valami tesztet.

**A HÓNAP NŐJE!**

Nem volt kérdés, hogy ebben a hónapban ki kapja ezt a titulust. Júniusban a legjobb nő a Diablo III egyik varázslónője (Selyem), aki egészen 60-as szintig kibírta a PC Guru DVD-szerkesztője, Chris mellett (a kapcsolat pedig továbbra is tart). Ha kíváncsi vagy a közös kalandjaikra, akkor lapozz a 62. oldalra!

**A HÓNAP FÉRFIJA!**

A hónap legkeményebb csávója mindenképpen Max Payne, hiszen az ex-zsaru nem csak, hogy kiirtotta fél Braziliát és leküzdötte az alkoholizmusát, de még a PC Guru egyetlen női tagjának, Midnite-nak a szívét is meghódította – pedig ő keményen küzdött ellene. Afférjukról a lap 78. oldalán olvashatsz bővebben.

# A mester vallomása

**]{redenc – azaz Páncél Róbert – nem csak rangidős a PC Guru csapatában, de azok közé tartozik, akik kétszer is „beállhattak” a magazin stábjába. A mester így gondol vissza a kezdő időszakra:**

A Guruhoz fűződő első nagyobb reveláció 2002 októberéhez kötődik. Ekkor már bő másfél éve publikáltam a PC.Gamesben és a CD.Gamesben, főszerkesztőm, Bear pedig azzal hívott fel nagy izgatottan, hogy a Guru szerkesztősége lelépett, a Vogel pedig őt, mint a magazin egyik alapítóját megbízta az új szám elkészítésével, mégpedig rohammunkában. Óriási kihívás volt, hiszen a PCG és a CDG is épp leadás előtt állt – az előzetesek és tesztek mellett rám hárult a filmkritika, a Gondolatébresztő, a Homok a gépezetben, és a Világ legbefolyásosabb fejlesztői rovat is, miközben a másik két újságba is kellett vezércikket, teszteket, híreket, végigjátszást írnom. Kőkemény menet volt, ma sem tudom pontosan, hogy hoztuk össze, de összehoztuk.

]{redenc nem a Gurunál kezdte játékújságírói pályafutását, de az elmúlt években a magazin egyik legszilárdabb tagja lett

### MÁSODIK NEKIFUTÁS

Az pedig nagyon jólesett, hogy amikor a régi gárda egy része visszatért és visszavette az irányítást, így tulajdonképpen minden visszazökkent a rendes kerékvágásba, Sasa és Hancu is kérte, hogy maradjak a Gurunál, de én érzelmi alapon kitartottam Bear mellett, aki elindított ezen a pályán. Aztán amikor 2006 elején az akkor elindított új lap, a Game Master nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és egyre sürgetőbbé vált a „hogyan tovább” kérdése, augusztusban bejelentkeztem Sasánál, aki be-, illetve visszafogadott a csapatba, így innentől számítom a második, és tulajdonképpen „igazi” gurus pályafutásomat. Eme pályafutás fontos állomása volt, hogy novemberben az online felület hírírói gárdájába is „delegáltak”, és ha már emlékekről beszélünk, mindenképp ki kell emelnem azt (bár ez már egy későbbi történet), hogy a teljes PGO 3.0-t én építhettem fel Gaben tervei alapján. Ez is hatalmas meló, nagy hajtás volt (főleg az élesítés előtti napok és átvirrasztott éjszakák), de a végeredmény mindenért kárpótolt minket. Nulláról felépíteni valamit, ami másoknak örömet okoz – na, az tényleg olyasmi, ami az ember szívét sok év távlatából is megdobogtatja.

### TÁBOROZZUNK!

De hogy visszatérjek az „idővonalra”, a következő nagy élménybombára sem kellett sokáig várni – ez természetesen nem volt más, mint 2007 augusztusában a Guru Camp, a hosszabb szünet után újraindult tábor Balatonalmádiban. Számomra azért is volt fontos a dolog, mert ott találkoztam először offline és online kollégáimmal, Darths-szal, NightBagollyal, Bate-tel, Chrisszel, Grath-tal és a többiekkel. És nemcsak felejthetetlen emlékekkel, mind a mai napig fel-felemlegetett pillanatokkal gazdagodtam, hanem két nagyszerű ember, Venka és Krisz máig tartó, értékes barátságával is, amely aztán, és azóta is jókora beszélgetésekben, kiadós kanasztapartikban, és szépséges balatoni nyaralásokban folytatódott, és remélem, folytatódni is fog. Ha csak ezt az egy kapcsolatot köszönhetném a Gurunak, már akkor is örökké hálás lennék neki...

### ÚJ EMLÉKEK FELÉ

Persze nemcsak ezt köszönhetem a magazinnak, hanem sok más nexust is, állandó kihívásokat, szakmai fejlődést, és persze munkát, ami manapság szintén nem elhanyagolható dolog. Mert bár az olvasók nagy része úgy véli, játéktesztelőnek lenni móka és kacagás, azért a „nemszeretem” játékokkal való nyűglődés, a hétvégét és ünnepnapokat, s főleg csúszást, halasztást, urambocsá' családi problémákat nem ismerő leadási határidők némiképp árnyalják a képet, még ha az összességében persze mégiscsak pozitív. Az élménygyűjtésnek pedig remélem még nincs vége – ebben annál is inkább bízom, hiszen új „gazdánk” lényegesen emberközelibb, nyitottabb és közvetlenebb, mint a két korábbi multinacionális laptulajdonos. Már túl vagyunk egy ismerkedős, lézerharcos-vacsorázós estén, amit talán máskor is megismétlünk majd – még az is lehet, hogy a második, 2008-as, ugyancsak kellemes emlékekkel teli Guru Camp nem az utolsó tábor volt az életemben...

## Tudtad-e...?

...hogy a Guru első száma 1992 júniusában jelent meg, 68 oldalas tartalommal, és olyan játékok tesztjeivel, mint a Formula One, az Eye of the Beholder 2, vagy a Monkey Island 2? Ebben az időben a lap még csak 150 forintba került, és a 68 oldalból mindössze 36 volt színes. Az első szám főszerkesztője Berényi Zoltán (Bear) volt, a szerkesztői feladatokat pedig Fehér Gábor (Massell), Marinov Gábor (Gaborca) és Turcsán Tamás (Shy) látták el.

...hogy az első PC Guru teljes játéka a Spec Ops: Ranger Assault volt az 1999/5-ös számban? Azóta összesen 162 magazinhoz járt teljes játék, és mivel voltak olyan megjelenések, amihez több program is járt, így 1999 óta összesen 172 játékot csomagoltunk a magazin mellé, többek között olyan nagyszerű címeket, mint a Torchlight, a Fallout 1 és 2, a Deus Ex, a Homeworld, Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade és még sorolhatnánk.

...hogy minden idők legsikeresebb PC Guruja a 2000/01-es szám volt? Ebből a lapszámból 20 000-nél is több fogyott az újságárusoknál, amihez azért lehetett némi köze annak a nem elhanyagolható ténynek, hogy az ezredforduló első Gurujához az Imperium Galactica II volt a teljes játék.

...Varga Tamás, alias Laa-Yosh, aki a kilencvenes években és az ezredfordulót követően a PC Guru hardverrovatának egyik legtermékenyebb szerzője volt, ma annál a Digic Pictures-nél dolgozik, akik olyan játékokhoz készítettek lélegzetelállító bemutatókat, mint a Mass Effect 3, a Assassin's Creed:Brotherhood és Revelations?

...hogy a Gurunak nem csak több ezer olvasója van, de az online területeken is rengetegen követnek minket? A PC Guru Online-ra az elmúlt években több, mint 120 000-en regisztráltak, és több, mint 600 000 hozzászólás íródott a különböző cikkekhez. A Facebookon jelenleg 13 500-nál is több rajongók van, a Twitter csatornánkat pedig több mint 1500-an követik.

...hogy a PC Guru jelenlegi csapatából Chris az, aki a legrégebb óta a magazinnal van? Már a 2000-es évek előtt is ő készítette a lemezmellékleteket, és azelőtt cikkeket írt a Guruba, hogy felkérték volna szerkesztőnek.

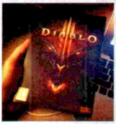
...hogy a PC Guru számozása (mint pl. a mostani: 2012/07) azért van mindig elcsúszva a megjelenés hónapjához képest, mert volt egy olyan időszak, mikor évente tizenhárom szám jelent meg?

**EGY KIS KÖLTÖZÉS**

Április végén a szerkesztőség egy teljesen új irodába költözött. Ugyan csak egy emelet váltottunk, így a címünk változatlan maradt, viszont a magazin másfél hónapja egy sokkal szebb és konfortosabb irodában készül, mint korábban. A képen a berendezkedés egy korai fázisában lőttük.

**PUDINGNAGYHATALOM**

Ha hiszitek, ha nem, a Guru csapata már hetek óta egy hatalmas halom puding mellett dolgozik. Hogy miképp került ide a tejjel készülő édesség, az legyen titok, de ha van ötletetek, hogy mit kezdjünk vele, akkor ne fojtsátok magatokba, írjátok meg nekünk a **levrov@pcguru.hu** email címre!




**HOL VANNAK A GURUSOK?**

Május 15-én már készülnie kellett volna a friss számnak, viszont senki nem jelent meg az irodában, mert előző este megérkezett Diablo, hogy mindenkit lefoglaljon. Az volt a szerencsénk, hogy Lengyel Zoltán, a kiadó vezetője is otthon játszott, így fel sem tűnt neki a hiányunk.

# Egy karrier címszavakban

**Hancu – Hanula Zsolt – 2007-ben vált meg a szerkesztői széktől az online újságírásért. Kapcsolata a Guruval nem mindig volt pozitív, és az elmúlt 20 évre meglehetősen sajátos stílusban emlékszik vissza.**

Húsz évvel ezelőtt, első Guru megvásárlás (megdöbbenés, hogy milyen rég is volt). Áron bosszankodás. Tartalmon bosszankodás. Nagyképű stíluson bosszankodás. Rájövés arra, hogy ez csak az amigás gazdag gyerekekre irigykedés. Csak azért is második szám megvásárlás, további bosszankodás. Leszokás.

Később Gurut olvasó évfolyamtársakat enyhe lenézés, közben külsősként konkurenciának írogatás. Még később főállásban a konkurenciánál dolgozás, a minket lesajnáló Gurusokat nem nagyon szeretés. Újság felvásárlás, másik konkurenciával összeolvadás, új lap első mítingjén „Na, most legyőzzük a Gurut!" lelkesítő beszéd meghallgatás. Gurut nem legyőzés, újságtól kirúgódás, harmadik konkurenciához elszegődés, pár hónap múlva azt is otthagyás (hosszú sztori, nem elmesélés).

Játékfejlesztésbe átigazolás, közös ismerősökön keresztül gurusokkal sörözés, Sasával, Csongorral, Chrisszel összehaverkodás. Külsősként írogatás felajánlása, elfogadás. Ősgurus főszerkesztő által zsigerből utálva levés, kitiltás, titokban, álnéven írás. Sok cikkírás, rovatkitalálás, remekül szórakozás (nem rossz pénzkeresés!). Nagy Guru-Gamer

Hancunak nem csak a visszaemlékezős stílusa sajátos, de a napszemüvege is. Mondjuk úgy, hogy nem követi a divatot.

szétrobbanás, részletekkel most nem ünnepronttás. Guruban szerkesztői állás felajánlás, gondolkodás nélkül elfogadás.

Újságcsinálásról rengeteget tanulás, az egészet nem munkának, hanem egy végtelen bulinak érzés. Egy hétig pihenés, egy hétig ímmel-ámmal dolgozgatás, egy hétig rendesen dolgozás, egy hétig éjjel-nappal majd beledöglés. Megfogadás, hogy legközelebb nem így, de ezt soha be nem váltás. Sok játszás, irodaházban szomszédokat halálra idegesítés. Egymást végtelen ciklusban szívatás. Nyomdai leadáskor rendszeres megőrülés. Rengeteg röhögés. Sok haver szerzés. E3-akra utazás, ebből egy idő után kéthetes nyaralást generálás. Jacuzziban ülve, sörrel a kézben „kemény meló, de valakinek ezt is meg kell csinálni" kijelentés.

Új cikkírókat felfedezés. Magyar fejlesztőcsapatokkal összeveszés, mert a játékaikat nem automatikusan az égbe dicsérés. Néha még mai szemmel nézve is egész jó újság csinálás. Jó néhány, magyar magazinban addig se, azóta se típusú cikk, interjú összehozás. Büszkének levés. Rajongók létezésére rádöbbenés. Magunkat zavarban érzés. Konkurenciával egymást értelmetlen nagyotmondási versenybe belehajszolás. Internet nagyon elterjedés, olvasóközönség megváltozás, nyomtatott sajtó döglődését megérzés, újság sokszor újra kitalálás, kreatívkodás, Doom-könyv kiadás, teljes játékokkal kísérletezés. Konzolosodás.

Visszautasíthatatlan ajánlat kapás, elfogadás, Gurut otthagyás. Pár év nagyon gyorsan eltelés, közben néha külsősként cikket írás. Christől visszaemlékezős cikk írására kérés megkapás, elfelejtés, utolsó pillanatban észbe jutás. Gurus évekre emlékezés, szem sarkában könnycsepp elmorzsolás.

# Miből lesz a cserebogár?

**JohnBart – avagy Barta János – a Tesztelj velünk!-pályázat nyomán lett a PC Guru oszlopos tagja. Persze ő sem ekkor látott Gurut először.**

A PC Guruval való kapcsolatom tizennégy évre nyúlik vissza: ebből 12 évet az olvasói, míg az elmúlt kettőt az írói oldalon töltöttem. Homályosan bár, de még mindig emlékszem miként sikerült egy osztálykirándulás során a tanárokat kicselezve bátyámnak és jómagamnak a közeli újságoshoz osonni, majd kettőnk zsebpénzét összedobva megvenni a legeslegelső gamer magazinunkat – bár a pontos számra már nem emlékszem, azt tudom, hogy

Az élő példa arra, hogy olvasóból is lehet PC Gurus csapattag az ember

a címlapon a Jane's F-15 címszereplő vasmadara terpeszkedett. Onnantól kezdve kisebb-nagyobb rendszerességgel bár, de mindig igyekeztünk megvenni, vagy előfizetni a lapot.

Esetemben a fordulatot (avagy az írói oldalra kerülést) egy hirtelen döntés jelentette, 2008 novemberében ugyanis egy Euro Truck Simulator teszttel én is beneveztem a Tesztelj Velünk!-pályázatra. Nyolc elfogadott elemzés után aztán }{redenc alkalmasnak talált arra, hogy a 2010/02-es számban élesben is bizonyítsak. E lehetőségért mindig hálás leszek neki.

## Amit mindig találsz a szerkesztőségben

Három olyan dolog, ami minden körülmények között megtalálható a PC Guru irodájában. Természetesen a magazinok, a videojátékok és a mindenféle fura hardverek mellett.

**AJÁNDÉKCSOMAGOK**
Valahogy mindig összejön annyi cucc az irodában, hogy bármikor össze tudunk dobni egy ajándékcsomagot. Póló, videojáték, baseball sapka, esetleg egy pendrive? Egy-két kincs mindig lapul a fiókokban, amit aztán egy játék keretében örömmel osztunk meg az olvasókkal.

**KÓLA ÉS ENERGIAITAL**
Habár tökéletesen tisztában vagyunk vele, hogy egyik sem egészséges, ennek ellenére szinte mindig találni a szerkesztőségben szénsavas üdítőt vagy energiaitalt. Hiába na, a lapleadások igen-igen húzósak, és valahogy még a PC Gurus csapatnak is ébren kell maradnia.

**AKCIÓFIGURÁK ÉS LEGÓK**
Ahová Bate beteszi a lábát, ott előbb-utóbb megjelennek az akciófigurák és a LEGO emberkék, így a szerkesztőségben is akad jó néhány apróság. Szerencsére Wilson sem akar lemaradni a gyűjtésben, így az ő asztalát már legalább egy tucat papercraft figura díszíti.

# Élménygazdag évek

**Sasa – leánykori nevén Sashegyi Zsolt – öt éven keresztül volt a PC Guru főszerkesztője. A fél évtized persze nem múlt el nyomtalanul, és a lap egykori első embere elégedetten tekint vissza a Gurus évekre.**

A Guruval kapcsolatban szinte kizárólag pozitív élményeim vannak. Az első munkanapom, mely éjszakába nyúló Quake 3 Arenázásba hajlott, éppen olyan emlékezetes, mint amikor Hancuval együtt megírtuk életünk első üzleti tervét, vagy amikor először mentünk az E3-ra New York-i átszállással. A metropoliszban töltött éjszakák pikantériáját a költséghatékony megoldásból adódó elszállásolás okozta. Hancut ugyanis be kellett kommandózni a szállodai szobába, ahol ő, az ágyról levett matracon aludt. Amíg az öreg durmolt addig a szobából se ki, se be nem lehetett jutni, hiszen a matrac miatt képtelenség volt kinyitni az ajtót.

Sasa ezen a fotón nem fagyizik, hanem jó eséllyel éppen egy játékos rendezvényen tart valamilyen bemutatót

### ÜZLETI TERVTŐL A GURU TÁBORIG

Ma már egyébként tudjuk, hogy az imént említett tervnek az üzleti tervhez semmi köze nem volt, mégis meghatározó pillanata lett a PC Gurus karrieremnek, hiszen ennek köszönhetően lettem főszerkesztője a lapnak. Feledhetetlen pillanatokat éltünk meg a Gurus táborok alatt is. Számomra a legemlékezetesebb az volt, amikor a már „jókedvű" Ákos, Lily kézfejére csapta az autója csomagtartóját. Lily ezt rémületében az: „Ákos, a kezemre csaptad a csomagtartót" mondattal nyugtázta. Mivel a csomagtartó értelemszerűen nem csukódott le, Ákos újra próbálkozott. Lily ekkor már könnybe lábadt szemekkel ismét megjegyezte, hogy: „Ákos, megint a kezemre csaptad a csomagtartót". Ezt a felhorkanást valamiért már Ákos is érzékelte, és elkísérte a Lilyt az ügyeletre kézfejet gipszelni.

A Gurus táborok mellett, nem mehetünk el szó nélkül az Astorián töltött évek mellett sem, amikor a Guru szerkesztősége külön emeletet kapott, így a kontroll teljes hiányában dolgozhattunk, hol mini golf pályát építettünk, hol pedig a vonalas telefont kihangosítva, üvöltve Splinter Celleztünk koopban. Ugyancsak sok kedves emlék fűz a 4v4 foci és az interaktív kupák szervezéséhez és lebonyolításához is. Itt találkoztunk először az olvasókkal, akik rajongásig szerettek minket. Sokan másképp és máshogy emlékeznek, de az első digitális mozivásznon lezajló videojáték verseny is a PC Guruhoz kötődik. 2002-ben ugyanis a MOM Parkban, az abban az évben debütáló Xbox konzol bemutatójával egybekötött Dead or Alive versenyt tartottunk. A hatalmas vásznon zajló küzdelmek azonban eltörpültek Grath horror áron vásárolt amerikai Xboxának az elfüstölése mellett. Grath 2001 novemberében vásárolt konzolja egyébként legendás volt. Ez volt az első az országban, és a szállítással, vámmal, valamint játékokkal együtt nagyjából 300 000 forintba került. A kinti hálózati feszültségre tervezett gépet itthon csak egy speckó átalakítóval lehetett életre kelteni, amit a MOM parkban elfelejtettünk a gép és a hálózat közé ékelni, így bekapcsoláskor egy hatalmas durranás és füst kíséretében megadta magát. A kérdés innentől kezdve már csak az volt, hogy ki fogja mindezt elmondani a még ekkor mit sem sejtő Grath-nek.

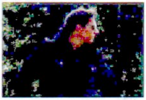
### ESEMÉNYDÚS ÖT ÉV

A főszerkesztőségem alatti öt év minden napján történt valami, amire jól esik visszagondolni, de a legszívesebben a Vogel Burdás időkre emlékezek vissza. Csilla ügyvezetése alatt egy számomra tökéletes csapat dolgozott a közös sikerekért. Grath, Hancu, Gale betegségét követően Joc, valamint Chris, Gaben és Ricco képezte a Guru csapatát, ami mellett erős marketing és terjesztés dolgozott. A napi szintű ökörködéseken túl, rengeteg rendezvényen vettünk részt, ott voltunk az összes E3-on, és ezekben az időkben erősödtünk meg az online területén is. A Motor Press-és időszak számomra elég hamar lezajlott. Szeptemberi felmondásommal nyolc hónapot dolgoztam az új vezetéssel, mely teljesen más szemléletben munkálkodott. A búcsú nehéz, de egyben felemelő volt. A távozásomat követő online posztra érkező több száz bejegyzést a mai napig jólesó érzés elolvasnom.

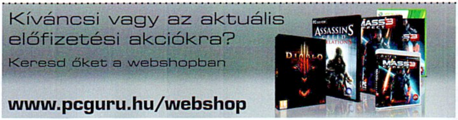
# A legkissebb királyfi

**Chocho – avagy Smejkál Péter – hiába a szerkesztőség legfiatalabb tagja, a PC Guruval való kapcsolata így is régre nyúlik vissza.**

A Gururól először középiskola első osztályban hallottam egy padtársamtól, és miután vetettem egy pillantást az ő példányára, a 15. születésnapomra kértem egy számot: ez volt a 2001 októberi Guru, Descent 3 teljes játékkal. Egyből hatalmas rajongó lettem, és onnantól kezdve minden hónapban kikönyörögtem a lapot (szegény megboldogult nagymamám előre félretette a magazin árát nyugdíjkor). Az akkori szerkesztők és írók,


Ezek a Gurus srácok valamiért nagyon vonzódnak a napszemüvegekhez...

mint Mocsy, Lily, Sasa, Brazil, vagy épp Stöki, példaképeimmé váltak, imádtam minden egyes sort, amit papírra véstek. Nem kellett sok hozzá, hogy eltökéljem, igen, egyszer én is ezt a munkát végzem majd. Internetes oldalaknak kezdtem írogatni, majd 2009-ben küldtem egy levelet Bate-nek, hogy nem írhatnék-e esetleg egy oldalacskát, csak hogy megtapasztaljam, milyen nyomtatva is megjelenni. Mint kiderült, Miguel egy ideje figyelte ténykedésem, így válaszolt is, és a 2009 júniusi Guru már hat általam írt oldallal került az olvasók kezébe. A többi pedig jegyzett történelem.




## Két ok, amiért jó szerkesztőnek lenni

Aki azt hiszi, hogy egész nap csak játszunk, az bizony téved, hiszen egy csomó más is belefér a szerkesztők egy-egy napjába vagy hetébe. Erre mutatunk most nektek két meglehetősen látványos példát.

Az ügyes szerkesztő pár napra beállhat katonának, hogy megtapasztalja, milyen a valóságban az, ami a Battlefieldben a világ legegyszerűbb dolgának tűnik.

A háborúsdi után pedig mindenféle sajtós gamer rendezvényeken lehet fotózkodni csinos hosztesz-lányokkal.

# Életem legjobb időszaka

**Grath – Bényi László – évekig volt a Guru oszlopos tagja, és négy évvel a szerkesztői szék elhagyása után is vidáman emlékszik vissza a legjobb pillanatokra.**

Nem teljesen értem, hogy Chris mit akar tőlem, amikor ezzel a cikkel piszkál. Eddig csak naponta, most már óránként – hát tényleg nem emlékszik rá, hogy hányszor írtam meg helyette a DVD-tartalmat az újságba? Hát nem rémlik neki, hogy Battlefieldben hányszor mentettem meg a seggét? Már elfelejtette, hogy együtt fagyoskodtunk a World of Warcraft megjelenésekor éjféltájt a bolt előtt? Mivé lesz így a világ?! A végén még Chris-es sztorikkal kell előjönnöm, az meg ugye kinek lenne jó? Most tényleg citáljam elő azt a sztorit, amikor az egyik, MOM Parkban rendezett játékshow-ról azzal az indokkal lépett le, hogy „a kocsiban hagytam valamit, mindjárt jövök"...

Különben sem értem, hogy miért akarja, hogy egyetlen pillanatot emeljek ki abból a sok évből, amit együtt töltöttünk a PC Guru kötelékében – sok felejthetetlen pillanat volt, nemhiába, ez volt életem egyik legjobb időszaka. A legmókásabb idő mindenképpen az volt, amikor a Guru második Vogel Burda-korszakában az Astorián dolgoztunk. Már alapból is igen jól éreztük magunkat, ám amikor hivatalosan helyhiány, igazából azonban vélhetően hangos káromkodásaink és Chris vállalhatatlan rövidnadrágjai miatt felköltöztettek minket pár emelettel magasabbra, a legvidámabb barakk kifejezés új értelmet nyert.

A hatalmas irodát teljesen szabadon rendezhettük be, és bár a sokszor felemlegetett szobamedencét sosem sikerült céges kontóra megrendelnünk, gyakorlatilag tökéletes körülmények között dolgozhattunk. Beleértve ebbe a véletlenszerűen megjelenő őrülteket is, akik fantasztikus szórakozási lehetőséget kínáltak mindannyiunknak – például az a fickó, aki olyan Sony-termékekkel házalt, ami majd öt év múlva fog csak megjelenni (sajnos mutatni épp egyet sem tudott), de előleget már felvett volna rájuk.

Szintén remek történetek kiindulópontja volt Gaben, az elképesztően tehetséges, ám igencsak határozott egyéniséggel bíró grafikusunk, akinek szerintem a Guru legszebb oldalait, címlapjait köszönhettük – igaz, ennek ára sokszor Hancuval folytatott üvöltözés volt, de hát tudjátok mit? Én egy gyönyörű cikkért gyakorlatilag bármilyen áldozatra hajlandó voltam, még Hancu testi épségét is beáldoztam volna az ilyesmiért.

Gaben volt az, aki a hipsterizmus elterjedése előtt hajtott minket órákon át a környék leglepusztultabb zsákutcáin Instagram-hangulatú fotók után kajtatva. Egyszer az

Grath általában nem ilyen elegáns, de az esküvőjére azért csak kiöltözött. Nem hibáztathatjátok ezért.

ELTE valami lezárt szekciójában találta meg a perfekciót, mínusz tíz fokban, mikor Joc már kékre fagyott, hisz csak annyit mondott neki két órával azelőtt, hogy csak „lefutunk az épület elé csinálni egy fotót". Az sem mindennapi élmény volt, amikor Gaben komoly kritikát kapott egy olvasótól, és két napig fogalmazta a válaszlevelet (ami nagyjából a „kapd be" témakört boncolgatta irodalmi részletességgel, lexikonos terjedelemben). Szerintem még ma sem tudja, hogy azt igazából gonosz kollégái írták...

Az ilyen „álruhás" aljaskodás amúgy sem volt ritka, beszélhetünk Greg5 szívroham-közelbe szédítéséről, amikor általunk, egy hamisított interjúban az általa istenített Ragnar Tornquist küldte el a francba az ostoba kérdései miatt. De mindenképp érdemes megemlékezni Stökiről is, aki a Tomorrow (vagy szeretetteljesen csak Tumor) magazin szerkesztőségi tagjaként rövid ideig egy hálózaton dolgozott velünk. Az még csak hagyján, hogy nyilvános könyvtárát annyira megtöltöttük pornófilmesre átnevezett óriásfile-okkal (a legjobb a „tábori videók – leválogatni" 20 gigás mappa volt), hogy a végén már üres mappát sem lehetett létrehozni a gépén. Az még jobb volt, amikor Sasa meggyőzött egy attraktív, pénzügyes hölgyet, hogy ennek kapcsán írjon neki érdeklődő, felajánlkozó emailt („nagyon tetszenek a filmjeid, nem cserélgetünk?")...

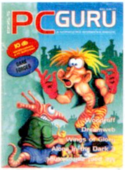
Szó mi szó, oldalakon keresztül tudnám sorolni az ős-Guruban szerzett élményeimet, ahogy Joc próbált meggyőzni minket a Shakti-kövek eredményességéről, ahogy Sakman szolidan letesókámozta a Sony itthoni részlegének első emberét, ahogy Darths taktikusan előttünk beszélte meg barátnőjével a gépén talált meztelen nős képek ügyét, ahogy Nightbagoly egy Guru-táborban pillanatok alatt be-emósodott, vagy amikor LY és Csongor égették magukat a Szigeten... De hát nincs hely, Chris csak egy oldalt engedett –, de ha egyszer csinálunk egy beszélgetős videót, a többit is megtudhatjátok...

# Archívum

Az elmúlt húsz évben több száz Guru fordult meg az olvasók kezei között, mindet egy helyre gyűjteni már-már képtelenség lenne. Éppen ezért inkább csemegézünk kicsit, ezúttal a '90-es évek legendás lapszámaiból:

**PC GURU 1994/2**

A főszerkesztő Bear, a lapot még az eredeti csapat készíti. A címlapon a Microcosm nevű lövöldözős játék, a magazin ekkor 52 oldalas, és már minden színesben pompázik, mindez pedig csak 198 forint. A felhozatal ráadásul impozáns, hiszen játékteszt formájában itt a Battle Isle II, az Alone in the Dark II, a Masters of Orion, a bemutatók között pedig felbukkan a legendás UFO.

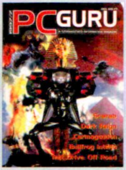



**PC GURU 1995/5**

A főszerkesztő még mindig Bear, a szerkesztőség jobbára változatlan, a címlapon pedig a Woodruff díszeleg. A beltartalom legizgalmasabb címei: Alone in the Dark 3, Wings of Glory, egy interjú Sid Meierrel, és a Mé' pont zsíroskenyér rovat, amiben 100% hülyeség olvasható szinte minden témában. A lap még mindig 52 oldalas, viszont az újságárusoknál már 248 forintot kérnek el érte.

**PC GURU 1997/7**

Még mindig a Bear-féle időszak, jelentős dizájnbeli változással, 84 oldalas tartalommal, 345 forintos áron. A címlapon a Scarab nevű EA játék kapott helyet, ám a magazinban megtalálható a Dark Reign bemutatója, teszt a Carmageddonról, a Test Drive: Off Roadról, illetve a Star Trek Generations-ről. Ekkor már létezett a Levrov is, amiben Brazil osztja az okosságokat.



**PC GURU 1999/8**

Az egyik utolsó szám a '90-es évekből. A főszerkesztő Bear, de már a fedélzeten van Mocsy is, mint főszerkesztő helyettes. Ebben az évben jelentek meg a teljes játékok is, jelen számunk CD-mellékletén az EarthSiege 2 kapott helyet. Fókuszban a Dungeon Keeper 2 teszt, továbbá olyan játékok, mint a Deus Ex vagy az NFS: Road Challenge. A magazin 116 oldalas, és 1296 forintot kell kipengetni érte.

# Öt felejthetetlen év

**Miguel 2007-ben csatlakozott a PC Guru csapatához, mint cikkíró, majd 2009-ben foglalta el a szerkesztői széket, amit három hónapja cserélt le azért, hogy Hancu és Stöki mellett dolgozhasson.**

A többi szerkesztővel ellentétben én nem voltam évtizedekig a Guru közelében, viszont az elmúlt öt évben a lehető legmélyebbre merültem – már persze egészen addig a pillanatig, amíg be nem jelentettem, hogy három hét múlva lelépnék, és vinném az egeremet és a billentyűzetemet is.

### KEZDJÜK AZ ELEJÉN

Elsőre úgy tűnhet, hogy messziről kezdem a mesélést, ha úgy indulok neki, hogy 2007 nyarán egy Margit-szigeti kocsmában megismerkedtem Batetel, de a helyzet az, hogy a későbbi életem szempontjából ez igen meghatározó momentumnak bizonyult, méghozzá a dolog nem homoerotikus értelmében. Pár héttel később megírtam az első tesztemet, pár hónappal később szóltam, hogy szívesen átnézném a cikkeket, mert már akkor is tele voltak helyesírási hibákkal. Még pár hónap kellett ahhoz, hogy (immár Sasa közreműködésével) hivatalosan is olvasószerkesztő-korrektor legyek, és amikor 2008 végén kiderült, hogy Sasa és Grath a szebb jövő reményében az ellenséghez igazol, szóltam, hogy hé, végül is szívesebben lennék rovatszerkesztő a Gurunál, mint rendszergazda a Continentalnál. Röpke három hónap kellett ahhoz, hogy ez össze is jöjjön.

Tudom, hogy sokan gondolják azt, hogy nincs annál jobb, mint a Gurunál dolgozni, és a helyzet az, hogy ez az esetek többségében így is van. Rengeteg olyan élményem van, ami megszépíti a nehezebb pillanatokat. Például mikor felkértek minket, hogy a Guitar Hero népszerűsítése okán lépjünk fel a Westendben – mi azt hittük, hogy majd valamelyik boltban kell, és csak mikor odaértünk derült ki, hogy egy túróst: a szökőkútnál, az egész pláza központjában. Ezt meghallva megroggyant azért a térdünk, el is mentünk venni egy üveg pálinkát (meg egy felespohár-készletet, mert azért mézes barackot az ember csak nem iszik üvegből), és a parkolóban azonmód meg is ittuk, Bate, Chris, Ildikó (Chris barátnője) és én (mondanom sem kell, én szinte alig-alig kortyoltam bele).

### MEGHATÁROZÓ EMLÉKEK

De a Starcraft II megjelenése örök emlék marad. Chris már hetek óta rá volt feszülve a magyar

**Miguel nem csak a Guitar Hero dobkészletével bánt jól, de a PC Guru bemutató rovatát is biztos kézzel igazgatta**

forgalmazó ígéretére, hogy még a megjelenés előtt kap egy példányt a játékból. A sors úgy hozta, hogy a futár megérkezésekor egyedül voltam a szerkesztőségben, így piszok módon felbontottam a borítékot, kivettem belőle a játék valóban impozáns dobozát, majd egy írható DVD-t csúsztattam a helyére, amire kusza betűkkel annyit írtam: „Starcraft 2, Chrisnek". Ó, látnotok kellett volna az arcát, mikor kibontotta! A youtube-os kissrác, akinek a szülei ruhát tesznek a karácsonyfa alá tett Xbox dobozába, hozzá képest jól viselte a viccet. Aztán persze pár perc nyihogva sírvaröhögés után odaadtam neki az eredeti küldeményt, és ekkor jött a slusszpoén: hiába kapta meg napokkal a megjelenés előtt a szajrét, a játék szerverei nekünk is csak a megjelenés napján élesedtek. Volt is neki Starcraft II-je, meg nem is. Napokig szívattuk még szegényt. (A hónapokig tartó Battlefield-csatákat, a majdnem komoly verekedésbe forduló Portal 2-es koopmulti-tesztet, a katonás videó elkészítésének 3 napját csak a helyhiány miatt nem említem, pedig hejj, azok voltak csak a szép idők!)

### NAGY UTAZÁS

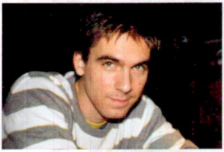
Volt pár emlékezetes utazás is. Az első kölni Gamescom például, ahol a szálloda mindent alulmúlt: a penészes kenyér reggelire még csak hagyján. De az első reggel komolyan meglepődtünk, mikor a kölni dómra néző szobánk ablaka majd berepedt, mert az összes környékbeli harang egyszerre szólalt meg – csak a tőlünk 50 méterre lévő katedrálisban 11 nagyobb harang van, köztük a 24 tonnás Szent Péter harang, és száz méteres körzetben van még vagy három közepes méretű templom. Vagy a FIFA 12 rendezvény, ahová csak azért mentem, mert senki mást nem tudtam elküldeni magam helyett – vicces volt kétszer ötperces meccseken 14-0 arányban kikapni véletlenszerű európai újságíróktól. Vagy a Dante's Inferno túra Firenzében – Sasával és Tatcommal (az EA hazai sajtósával) tökéletesen céltalanul sétálgattunk a városban, mikor ráleltünk a világhírű Uffizi képtárra, és ha már ott voltunk, körbe is néztünk (sajnos a Vénusz születése nem is akkora durranás élőben).

### NEM CSAK MÓKA ÉS KACAGÁS

Persze voltak nehézségek is. A mindennapi munka sem volt könnyű, kis ország vagyunk, a nagy kiadók nem mindig úgy alakították a programot, hogy az nekünk is jó legyen, így sokszor kerülő úton, kémregénybe illő módon kellett képanyagot szereznem, ha azt szerettem volna, hogy a világ többi részével egy időben jelenjen meg nálunk is egy előzetes. És persze az is ijesztő volt, ami az előző kiadónál az utolsó pár héten ment, de azt az időszakot már lezártuk, és mindenki megkapta azt, ami a történtekben vállalt szerepe miatt megilleti. De szerencsére a rossz pillanatból volt a kevesebb, és életem egyik legnehezebb döntése volt, mikor úgy határoztam, hogy máshol folytatom a munkát. Persze a Levrov és egyéb kisebb cikkek miatt sosem válok majd el teljesen az újságtól, de ettől függetlenül is tudom, mennyi mindent köszönhetek a lapnak. Barátokat, ellenségeket, jó és rossz emlékeket, ezernyi tapasztalatot és tanulságot, amik miatt az lettem, aki most vagyok. Boldog huszadik születésnapot, PC Guru!

# Ha mentőöv kell

**Horváth Patrik is olvasóként kezdte, de idővel beküzdötte magát a cikkírók közé, és azóta a hardver rovat megkerülhetetlen tagja.**



**Nincs olyan kérdés, amire Patrik ne tudná a választ a Hardver Mentőövben, szóval írjatok neki bátran**

Az egész a CD-írók miatt van. 2000 májusában még nem igazán volt elterjedt kellék egy átlagos PC-ben az ilyesmi és tekintettel arra, hogy a 2000/5-ös szám mellé adott International Rally Championship zenéje eszméletlenül tetszett, valahogy szerettem volna belőle egy példányt, mert lássuk be, minden héten kölcsön kérni egy osztálytárstól elég ciki. Tekintettel arra, hogy a játék a zenéket Audio CD sávokon tárolta, könnyedén átmásolható volt magnókazettára, de annyira magával ragadott életem első ralis élménye, hogy a szüleimmel végül megvettettem a számot (és innentől kezdve kb. mindegyiket, bár PC-m akkor még nem volt). Nagyon sokáig csak az újság másik felén voltam jelen, mígnem 2006 őszén (két év újságírói tapasztalattal a hátam mögött) elhatároztam, hogy én ezt akarom csinálni és ideje lenne talán egy szinttel feljebb lépni. Az akkori főszerkesztővel abszolút megegyezett az elképzelésünk az újság jövőjével kapcsolatban, így az októberi számban már le is tehettem a védjegyem. Apropó, tudja még valaki, mi az a magnókazetta?

# Az egyetlen nő

**Midnite – azaz Ferencz Mónika – hiába lány, legalább annyira otthon van a videojátékokban, mint bármelyik fiú. És két éve a Guruba is ír.**

Gyerekként a '90-es években az összes játékmagazint, így a Gurut is imádtam olvasni, közös történetünk mégis csak nemrég, a Star Trek Online és a közlés-kényszerem összejátszásának eredményeként kezdődött. A mikroblog műfaj korai művelőjeként mindig is kéretlenül osztottam az észt mindenféle játékokról a netes közönségnek, így többek közt arról is nyilvánosan örvendeztem, mikor bejutottam a STO bétájába. Válaszul Bate (akkor még jóformán ismeretlenül) írt, nincs-e kedvem megosztani véleményemet az aktuális Guruban? És hát hogyne lett volna... A következő számba már a WoW függőként töltött éveimről írtam naplót, aztán megkaptam az első tesztemet is. Mindez alig két éve történt, és mára a PC Guru jóval fontosabb szerepet játszik az életemben, mint akkor hittem volna. Értékes embereket, fontos ismeretségeket és nagyon sok felbecsülhetetlen élményt köszönhetek neki. (Nem beszélve a rengeteg játékról, amivel ingyen és/vagy jóval a megjelenés előtt játszhatok, haha!)

Sokan úgy gondolták, hogy csak legenda, de Midnite a bizonyíték, egy csinos lány is lehet igazi gamer

# Az új fiú I.

**Mo – alias Simonyi Gáspár – Miguel távozása után lett a PC Guru szerkesztője, azonban már korábban felbukkant a magazin életében.**

Bate-tel főiskolás korunk óta ismerjük egymást, és valamilyen furcsa útonmódon mindig összerendez minket a sors munka fronton. Több filmes magazinnál, sőt, még egy pedagógiai szolgáltatással foglalkozó cégnél is sikerült évekig együtt dolgoznunk. A PC Gurut természetesen régóta ismerem, és bár rendszeres vásárlója nem voltam a magazinnak, egy megszállott gyűjtő cimborám révén sokszor olvasgattam a számomra érdekes cikkeket, teszteket belőle. Bate már egy ideje a Guru tagja volt, mikor egy baráti beszélgetés folyamán véletlenül elkotyogtam, hogy minden szabad percemben a Football Manager 08-at nyüstölöm, pár nappal később pedig már azon kaptam magamat, hogy a 2007-es karácsonyi szünetemet három focis menedzserjáték mellette töltöm, természetesen szigorúan „munka" címszó alatt, ha bárki kérdezte. A 2008-as második számban meg is jelent az anyag Managerképző címmel, és bár nem volt újdonság számomra, hogy irományomat nyomtatott oldalakon lássam viszont, az első Gurus cikkemre mégis igazán büszke voltam/vagyok. Utána többkevesebb rendszerességgel írtam teszteket, előzeteseket az újságba, mígnem idén márciusban bekövetkezett, amire legmerészebb álmaimban (na jó, ott talán igen) sem számítottam: hivatalosan is PC Guru szerkesztővé léptem elő. Váratlanul ért a felkérés, viszont éppen jókor: munkahelyváltás közben voltam éppen, csak még nem tudtam, hogy mire is váltok pontosan, és azt gondolom, hogy ennél jobb lehetőség nem is adódhatott volna (ezt köszönöm még egyszer innen is). És ahogy a bevezető mondatomban utaltam rá, megint csak megmutatkozott a furcsa törvényszerűség, és Bate íróasztalától nem messze koptatom a billentyűzetemet újfent.

Mo az autós- és sportjátékok nagy szakértője, sőt, még a filmek terén is abszolút otthonosan mozog

# Archívum

A '90-es évek után irány az ezredforduló utáni időszak, a PC Guru életének azon szakasza, mikor a modern dizájnt izgalmas cikkek egészítették ki, a magazin mellé pedig egészen szuper teljes játékok kerültek a CD- és DVD-mellékletre:

**PC GURU 2000/2**

Talán az utolsó számok egyike, mikor még Bear volt a főszerkesztő. A csapatban ekkor már feltűnik Sasa, mint olvasószerkesztő, a címlapon a Messiah feszít, a teljes játék pedig a 2 CD-s Conflict: Freespace – The Great War, minden idők egyik legjobb űrszimulátora. A lap ekkor már 132 oldalas, és 1496 forintot kérnek érte az újságárusoknál.

**PC GURU 2002/10-11**

Az a bizonyos összevont szám a 2002-es év végéről. A Guru a stáb távozása miatt korábban kénytelen volt kihagyni egy hónapot, és a visszatérés már egy teljesen új csapattal történt, ismét Bear vezetésével. Feltűnik ]{redenc és Tika a cikkírók között, és a kimaradást követően két teljes játék várja az olvasókat: a Legacy of Kain: Soul Reaver és az Evolva. 132 oldal, 1646 forintos áron.

**PC GURU 2005/13**

Három évvel később már ismét új felállás, Sasa a főszerkesztő, Hancu és Grath szerkesztők, a dizájnért Gaben és Ricco felelős, a hardverrovatot pedig Joc viszi a vállán, a DVD-t pedig Chris rakja össze. Ekkor már a magazinnak dolgozik Bate is, igaz még csak külsős cikkíróként. A teljes játék az RMP Tuning autóverseny, az ár 1846 forint, és ebben az évben már 13 Guru került a piacra.

**PC GURU 2008/12**

2008, a nagy változások éve. A PC Gurut ekkor már a Motor Presse adja ki, és ez az utolsó szám, amiben még Sasa és Grath tevékenyen részt vett. A háttérben már Shoebaron igazgatja a szálakat, Miguel pedig fejben már arra készül, hogy beüljön a szerkesztői székbe Bate mellé. A teljes játék a Heroes IV, a magazin még mindig 132 oldalas, és 1895 forintot kell kicsengetni érte.

# Elvis a Táborban

**Stöki – alias Stöckert Gábor – nem csak mókás pillanatokat köszönhet a Gurunak, de ez a lap döbbentette rá arra is, hogy az újságírás számára nem csak hobbi.**

2002-2003 körül volt az utolsó (vagy legalábbis az utolsó igazán jó) PC Guru Táborok egyike. Alsóörsön koncentrálódott a magyar játékújságírás színe-java, a falu egyik krimójában CoVboy szórakoztatta a népet, Shoebaron és egy haveri számítógépbolt legénysége szerencsét próbált a helyi diszkóban, mi többiek pedig a bázison maradtunk. A táborozókkal egyszerű volt minden: a leginkább hardcore Guru-olvasók néhány riadt tekintetű szülő társaságában lejöttek Alsóörsre a számítógépeikkel, bevették magukat a barakkokba, kiépítettek egy helyi intranetet, aztán eltűntek a szemünk elől (többnyire a meghirdetett programokra se jöttek el). Hogy mégis léteznek, arra csak a Quake III, az Everquest és a Counter-Strike barakkokból kihallatszó hangjai utaltak, illetve ebédkor azért felbukkantak a táborozók, hogy belapátolják az aznapi paradicsomlevest. Így a PC Guru Tábor nekünk, újságíróknak elsősorban pihenést jelentett: lapzárta után voltunk, örültünk, ha nem kellett játékot látni, a programokat hiába hirdettük meg, szóval hanyatt feküdtünk a fűben, számoltuk a felhőket, és csak egy-egy sör, esetleg focimeccs kedvéért keltünk fel. Aznap este is bullet time-ban zajlott az élet, üres üvegek hevertek körülöttünk, és a Joshua csomagtartójából előkerült vízipipa és gyümölcsdohány is megtette a dolgát. Kellemesen elbódulva feküdtünk, Sasa, Chris, Tatcom meg a többi Gurus politoxikomám, és Josht hallgattuk, aki elkezdte fejtegetni, hogy Elvis nem halt meg, csak egy távoli rákkkenrolcsillagra távozott (így, három k-val).

Stöki humora legendás és kegyetlen. Itt épp egy farsangon vesz részt, ahol a „Mester és Margaritának" öltözött

### NEM CSAK SZÓRAKOZÁS

Ez a legkedvesebb Gurus emlékem talán, az aznap esti szakadatlan röhögés, amit Josh nagymonológja indított el. De persze a PC Guru ennél jóval több volt az elmúlt húsz évben. Ha nagyon komoly akarok lenni, azt kell, hogy mondjam, rengeteg szakmai tapasztalatot köszönhetek a lapnak. A játékújságírás nem olyasmi, amiből itthon meg lehet élni, én is tanulás, később pedig munka mellett csináltam. Ennek volt jó oldala is: mivel mindig külsős voltam, nem kötődtem szekértáborokhoz, inkább emberekhez – így hol a Zedbe, hol az 576-ba, hol a Gamestarba írtam. A PC Guruhoz 2000 vége felé kerültem, és ennél a lapnál húztam a leghosszabb ideig. Ezek az évek ébresztettek rá arra, hogy az újságírás számomra több mint hobbi, a PC Guruba írogatva szereztem másoddiplomát a szakmából, és a PC Gurunál vetkőzhettem le kezdő hibákat, mert itt kaptam először részletes korrektori visszajelzéseket (köszi, Khaled). És a sok év alatt gyűjtött XP jól jött, amikor korábbi hivatásomnak hátat fordítva főállású újságíró lettem, illetve a CV-ben sem festett rosszul az egyik piacvezető játéklap neve. Most már hatodik éve az Indexnél vagyok, mellette csinálom az IDDQD blogot, szabadidőm alig, mégsem bírtam teljesen hátat fordítani a PC Gurunak, ahhoz túl sokat jelent.

### AKINEK CSAK A SZÉP JUTOTT

Persze, a dolog emberi része miatt is. 1992-ben, az első nyomtatott szám idején én is Guru-olvasó voltam, így jó volt később megismerni Lilyt, Mocsyt, Sakmant meg a többieket, és arcot tenni a nevek mögé. Az újságnak köszönhetem barátságomat Grath-tel és Sasával, rendszeres kerti bulijaikon a közös Guitar Hero-partikat és ipari méretű kolbászpusztításokat Chrisszel, vagy akár azt, hogy Miguel most a kollégám. Jó volt 12 éve beilleszkedni egy új laphoz, jó volt 8-10 éve bejárogatni a szerkesztőségbe lapzárta idején, képaláírásokban kiélni szóviccelési hajlamomat, és jó volt 6 éve a többiekkel együtt dolgozni egy másik lapnál, a kérészéletű Tomorrownál. És ma is jó találkozni akárkivel, akármelyik Guru-korszakból. Mivel más nekem nem nagyon jutott, csak a szépre emlékezem. De mindenekelőtt Elvisre, a távoli rákkkenrolcsillagról.

# Az új fiú II.

**Miguel távozása után Wilson – civilben Takács Gábor – került a bemutató rovat élére. És nem bántuk meg.**

Wilson nagyon nem szereti, ha fényképezik, így ezen a fotón sem látszik belőle túl sok. De ő az. Becsszó!

Utálom az embereket. Na jó ez nem egészen helytálló: azokat nem szeretem, akiket még nem ismerek, és azokat nem szeretem megismerni, akiket nem ismerek – szóval értitek. Így pedig elég nehéz emberek közé keveredni, pláne ha nekik/velük kell dolgozni. A PC Guru is ilyen volt: az 576 KByte éppen csak akkor szűnt meg (2010 nyaráról beszélünk), erre valami Miguel nevű, állítólag rendes tag rám ír, hogy nem lenne-e kedvem írni. Dehogyisnem: pénzért bármit, bárhova, pláne, ha arról a lapról van szó, aminek az Age of Empires 1-es számát mind a mai napig féltve őrzöm...valami aszott, feltételezhetően apró rovaroknak otthont adó dobozban. Aztán az egyszerű cikkírásból rövid időn belül olvasószerkesztés lett, Miguel távozása után pedig szerkesztés – és ha még azt is leírom, hogy még a Kindle tokunk is ugyanolyan, meg se lehetne minket különböztetni egymástól (azt leszámítva, hogy én szép vagyok). Nem tudom, lesz-e húsz év múlva is PC Guru vagy ott leszek-e vele, de az biztos, hogy most minden vele töltött percéért áldom a napot és a kis, papírból készült Minecraft totemjeimet.

A 2003-as Guru Tábor egyik remek pillanata, foci a szabadban. Az alsó képen együtt az ikonikus csapat: Shoebaron, Sasa, Mocsy, Chris és a többiek.

# Best of PC Guru

**Shoebaron – a hétköznapokban: Harangozó Csongor – egy időben a hardver rovat szerkesztője volt, majd a CHIP magazin főszerkesztője lett, aztán Sasa távozását követően a Gurut is a kezébe vette. Visszaemlékezéséből kiderül, hogy számára melyek voltak az elmúlt 20 éve legmeghatározóbb pillanatai.**

Nehéz egy-egy pillanatot kiragadni a fantasztikus Gurus időszakból. Az biztos, hogy a legjobban a zuglói irodában éreztem magam, ott még nagyon együtt volt a csapat, sosem felejtem el, amikor megírtam életem első cikkét egy Amiga 3000-es számítógépen vasárnap délután egyedül a szerkesztőségben. Vagy azokat az időket, amikor elindult a CD Guru és szinte akármennyit vittünk ki az IFABO-ra (merthogy akkor még voltak ilyen kiállítások), azt mindet eladtuk. Percenként jött oda valaki és kért egyet. A csapatépítő tréninget akkor még remittenda pakolásnak hívták. Volt, hogy egy-egy költözés után órákig álltunk sorban és dobáltuk egymásnak a régi újságkötegeket – az autótól a pincéig álltak sorban a szerkesztőségi tagok, külsősök, barátok. Mindenki remekül érezte magát (igyekezett mondjuk lehetetlen helyzetbe hozni a másikat egy-egy jól sikerült dobással) utána jött a pizzázás, tényleg nagyon baráti volt a légkör.

Később az internetes robbanás volt fantasztikus: akkor órákig chateltem IRC-n éjjel a szerkesztőségben. Abban az időben lehetett megérezni először a korlátok nélküli lehetőségeket.

Utána jött a Quake és a multiplayer korszak. Ha jól emlékszem úgy kezdődött, hogy az első cikkemre a témában Angelday írt egy felháborodott levelet, hogy mégis mi a francért irkálok olyasmiről, amihez egyáltalán nem értek. Aztán levelezgettünk, sorozat lett a Quake-ről, bekerültem, megalapítottuk a HC.gamert, közben jöttek a 3D-s kártyák. Tényleg egy szenzációs időszak volt, mindenki érdeklődött a téma iránt, óriási fejlődés ment végbe az évek alatt, minden olyan új és lelkesítő volt. Éreztük, hogy itt most nagy dolgok születnek. Rendszeressé váltak a Quake partik reggel 4-ig, utána 9-re jöttem be dolgozni, ma már ezt a tempót nem bírom. Az egyetlen negatívum az volt, hogy az éjjeli gyros partiknak köszönhetően sikerült rekord 97 kilóra felhíznom, ami azóta is igazi csúcs az életemben. Szóval srácok mindenki használja ki azt, hogy még csak tízen- vagy huszonéves, később már több idő kell a regenerálódáshoz.

Shoebarontól nem kaptunk képet, így mi vadásztunk le egyet. Ő lehet, hogy ezt később még bánni fogja...

Ezen időszak alatt sokszor hallottam, hogy „persze, de te milyen szerencsés vagy, hiszen azt csinálhatod, amit szeretsz". És ilyenkor mindig próbáltam elmondani, hogy rendben, de engem sem álmomban ért ez a lehetőség: az első Commodore Világokat olvasva határoztam el, hogy nekem ilyen állás kell. A világ legjobb dolga. Játszol (akkor még nem tudtam, hogy korán kelni sem kell, ami a másik kritikus pont), és ezért még fizetnek is. De a lényeg az, hogy szerettem ezt csinálni, és ha beleveted magad egy olyan dologba, ami az álmod volt, akkor folyamatosan jönnek majd a lehetőségek, folyamatosan lehet majd előre haladni, egyre jobb leszel abban, amit teljes lelkesedéssel végzel. És azt is tudjuk már, hogy ez bizony nagyon kemény munka is tud lenni. De, ami a legfontosabb: találjátok ki, hogy mit szeretnétek csinálni, miben vagytok tehetségesek, haladjatok az úton, sose érjétek be kevesebbel. A Guru legyen veletek! És köszönet mindenkinek, aki valaha is együtt járt velünk ezen az úton, akár olvasóként, akár kollégaként!

| TOP 10 ÉLMÉNYEM A PC GURUBAN | |
|---|---|
| 1. | A Quake-korszak |
| 2. | Az internet elterjedése |
| 3. | A 3Dfx korszak – a 3D-s gyorsítókártyák megjelenése, 3D Mark és társai. Volt, hogy naponta húszan telefonáltak be a Guruhoz, hogy milyen videokártyát érdemes venni. Ez nem is volt kérdés: GeForce Ti 4200-at! |
| 4. | Magic the Gathering – ezt elborzadva figyeltem kívülről (de azért szórakoztató volt) |
| 5. | Halo és társai – Sasának ebben nagy szerepe volt. Azóta is az egyik kedvenc sorozatom. |
| 6. | Guru táborok – furcsa, de mi ott szinte sosem gépeztünk. Felejthetetlen élményem, amikor Chris az egyik táborban reggel 8-kor bekapcsolta az egyik legdurvább techno albumot és vidáman kiabálta, hogy ébresztő. A többiek meg kevésbé vidáman, hogy takarodjál már, mert megöllek... |
| 7. | Cebit – aki számított, az ott volt, mindent ott jelentettek be, legendás standjai voltak a nagy hardvergyártóknak. |
| 8. | Unreal – az első nagy szakításom után teszteltem, 3 napig teljesen elvarázsolt (átkerültem egy másik világba). |
| 9. | Mobiltelefonok – az első Sony Ericsson, Csumival (vagy ahogyan a legtöbben ismerik, handras) együtt vettük. Mekkora előrelépés volt! Később rengeteget foglalkoztam ezzel a témával. |
| 10. | Voltak felejthetetlen nagy bulik a szerkesztőségben, erről mondjuk az akkori főszerkesztő nem tudott. Asszem... |

# Cikkíró a gyűjtőből

**Kryss – Kristian Zalaba – a gyűjtői kiadások kapcsán került kapcsolatba a Guruval, de aztán kiderült, hogy nem csak a speciális csomagok, de az autóversenyek nagy szakértője is, így egy idő után már nem volt kétséges hogy kire fogjuk bízni a frissen megjelenő autós címek nagy részét.**

Kryss a WeCollectGames.com egyik gazdája, az oldalon mindent megtudhattok a gyűjtői kiadásokról

Arra igazából nehéz pontosan visszaemlékezni, hogy melyik volt az első PC Guru, amivel találkoztam (néhány 1998-as szám rémlik), viszont a 2010 óta tartó időszaktól aktívan nyomon követem a magazin útját. Ekkorra tehető Bate-tel történő megismerkedésem is, akivel egy közös barátunk révén hozott össze a sors. A Guru csapatához még ebben az évben csatlakoztam, mivel egy esti sörözés alkalmával Bate megemlítette, hogy új emberek bevonásával szeretné egy kicsit felfrissíteni a magazint, ezért megkérdezte, írnék-e egy cikket a gyűjtői kiadásokról. Én éppen akkortájt szereztem meg a diplomámat, és a munkakeresés mellett volt időm írással is foglalkozni, ezért örömmel vállaltam el a feladatot. Később különböző játékteszteket is kaptam, így havi szinten mindig volt egy-két olyan cím, amit el tudtam készíteni. Bár manapság sajnos egyre kevesebb idő jut a közös munkára, azért remélem, hogy – ha ritkábban is, de – még sokáig részese lehetek a PC Guru életének.

# Egy bajnok emlékei

**Chris – avagy Környei Krisztián – a Guru jelenlegi szerkesztőségének legrégebbi tagja, a srác (na jó, férfi), aki részese volt mind a három nagy korszaknak. Sztorijai persze neki is vannak.**

A világ legszerencsésebb emberének tartom magam, hogy több mint 10 éve a Guru-csapat tagjaként tartanak számon. Jól tudom, hogy olyan munkát végezni, amit az ember szeret, csak nagyon keveseknek adatik meg, máig csodálkozom, hogy egyáltalán fizetést kapok azért, amivel nap mint nap foglalkozom (remélem, hogy a főnököm most nem olvassa ezt). Persze időközben munkám számos része megváltozott, hiszen ahogy jöttek az újabb és újabb technikai vívmányok, mint például a széles sávú internet, vagy a több terrabájtos merevlemezek, úgy változtak a magazin készítésének módszerei. Hihetetlen, de amikor elkezdtem a Gurunál dolgozni, még CD-melléklet sem volt, DVD pedig még csak nem is létezett.

### ŐSGURU

Az elmúlt 20 év alatt felnőtt egy generáció, s valószínűleg mindannyian más és más időszakot tartanak a Guru legjobbjának. Az biztos, hogy mindegyiknek megvoltak a maga szépségei, de véleményem szerint a mostani migueles Levrov is legalább olyan jó, mint amilyen a brazilos volt. Régen minden jobb volt – szajkózza manapság az ország fele, pedig egy frászt. Képzeljétek el például azt, hogy úgy csináltok számítógépes magazint, hogy nincs internet. Ilyenkor az információkat nemhogy időben nem lehet beszerezni, de szinte sehogy sem, képanyagokról, borítóképekről nem is beszélve. Emlékszem, volt olyan borítónk, amihez a játékból loptunk egy jobb képet, s azt tettük ki címlapra (összehasonlításképp manapság már egy kb. 4000x10000 pixeles kép kerül ki), játékképeket meg hihetetlen szenvedések árán tudtunk csak lopni az egyes programokból. 15-20 évvel ezelőtt még nem voltak hazai játékforgalmazók, akik játékokat adtak, hogy „tessék, írjatok róla!", ha nagy nehezen befutott valami dobozos szoftver, mindenki a csodájára járt, hogy „úristen, hogy néz már ez ki!". Az én első munkám például az volt, hogy külföldi újságokból, játékdobozokról és kézikönyvekből szkenneltem képanyagokat, amiket CD-re kiírtam, bekategorizáltam, s lapindításkor mindent bemásoltam a pár gigabájtos vinyónkra, amit csak találtam az adott játékról. Aztán jött a CD-s korszak. Idővel megkaptam feladatként, hogy töltsem fel a lemezmellékletünket anyagokkal, ami hihetetlen nehéz volt, hiszen a 640MB-ra több tucat demó, akár száz videó, és shareware játékok tömkelege is ráfért – nem úgy, mint most, hogy 2GB egy demó, s abból is csak 3 havonta jelenik meg egy. Na, és persze néha egy-egy vírus is felkerült a lemezre, sokan emlékeznek még az ominózus esetre, amikor egy papírfecni fogadta az olvasót a CD kibontása után, hogy „bocsi, de vírusos a lemez, ne használd!". Volt is ebből galiba rendesen, még a Népszabadság is felhívott, hogy mi történt, mert cikket írnának róla. Az biztos, hogy ez az incidens jól megdobta az eladásainkat.

### MODERN GURU

Aztán ahogy teltek az évek, a Guru egyre sikeresebb lett, Magyarország piacvezető lapjára pedig le is csapott egy német lapkiadó, ahol aztán ugyanazt folytathattuk, amit kicsiben csináltunk. Épp csak nem kellett magazinokat kézzel felcipelnünk az irodába, fóliázó géppel becsomagolni, s Lilynek hátizsákban kivinnie a számtech boltokba eladásra. Minden teher a kiadó vállára nehezedett, nekünk már csak a lapot kellett elkészíteni. Sajnos a kapzsiság és a butaság előbb-utóbb megmérgezte ezt az évek óta jól működő rendszert, kiadónk hibás döntései, a jól ismert Gamer magazinos balhé folytán lapunk rengeteget vesztett renoméjából. A csapat szétszakadt, új tagok jöttek, mi pedig igyekeztünk menteni a menthetőt: szívünket és lelkünket is beleadtuk, hogy továbbra is az ország legjobb magazinját tudjuk nyújtani olvasóinknak.

### MAI GURU

Az elmúlt évek tehát alaposan megszorongatták szegény Gurut, de szerény véleményem szerint a mai verzió jóval kiforrottabb, elegánsabb és profibb, mint a jó pár évvel ezelőtti volt. A cikkek már nem végigjátszások és mini-kézikönyvek, mint régen voltak, hanem igazi értékelések, bemutatók, melyek legalább olyan jól néznek ki, mint a külföldi magazinok anyagai. A cikkírók sem rosszabbak, mint annak idején, összehasonlítás kép érdemes elolvasni pár régi cikket, hogy mennyit változott a stílus. Az biztos, hogy nekem kismillió emlékem fűződik a Guruhoz, kezdve a régi ECTS kiállításoktól a CD32-es teszteken át egészen a két éve megnyert Dragon Age-versenyig, ami életem legdurvább adrenalinbombája volt. Imádtam minden percét az itt eltöltött időknek, remélem, még sok hasonlót élhetek meg!

Chris és az ő pajzsa, amit a 24 órás Dragon Age versenyen nyert. Nem csak ő büszke rá, de az egész Guru csapat is!

Sasa és Grath a 2004-es E3-on kicsit megszeretgetik az akkor még abszolút újnak számító (sima) Xboxokat

Bate és Kryss 2010-ben nagyon örülnek annak, hogy kijutottak a hagyományosan Kölnben tartott GamesComra

Szintén 2004, még mindig az E3, Grath, Hancu és Sasa megpihennek, hogy kicsit kifújják magukat a rengeteg látnivaló közepette

2010 tavasza, Miguel és Bate teljes harci díszben várják, hogy megkezdődjön a Katonák voltunk videó forgatása

# Húsz évről röviden

Ezt is megértük: megannyi véres verejték, rengeteg munka, jó pár kiadó és szerkesztői stáb árán ugyan, de 20. születésnapját ünnepli a PC Guru. E jeles alkalomból összefoglaljuk a magazinunk két évtizedét, és bár eszünk ágában sincs részletes történelemórát tartani, szeretnénk, hogy te, tisztelt olvasó, képbe kerülj a Guru múltjával, mert, ahogy egyszer egy roppant okos ember mondta valahol, a múlt a jelen tanítómestere.

1992-ben a játékipar nem különbözött annyira a maitól, mint elsőre hinnénk: a nagy halászlén túl a konzolok óriási szeletet hasítottak ki a játékok tortájából, a személyi számítógépek pedig, bár léteztek, a közvélekedés szerint lassúak és bonyolultak voltak a videojátékok futtatásához. Ez volt Amerikában, na de mi volt nálunk? Nos, a szocializmus eredményeként a játékkonzolok ritkának és drágának minősültek, a többség idehaza kimaradt a NES- és SNES-korszak remekműveiből. A számítógépek viszont, mint a Commodore és az Amiga, már a '80-as évek közepe felé beszivárogtak, és mivel a főiskolás réteg már akkor is hajlamos volt imádni a nyugat kuriózumait, a pincék mélyén és a campusok alagsorában a lelkes ifjak életre hívták a magyar klubokat, melyek tagjai egész délutánokat és éjszakákat töltöttek kedvenc játékaik csereberélésével és a technológia újdonságainak kitárgyalásával, de persze csak a maguk szeretetreméltó konyhamódján.

Ekkoriban nagy divatja volt a külföldi játéksajtót majmoló lemezújságoknak: olyan floppyn terjesztett magazinoknak, melyeket lelkes amatőrök írtak, legfőképp számteches témában. Ilyen lemezújság volt az 1990 körül indult, havonta megjelenő Guru is. Alapítói, Berényi „Bear" Zoltán, Fehér „Masell" Gábor, Marinov „Gaborca" Gábor és Turcsán „Shy" Tamás, saját zsebből finanszírozták a kiadást, mely ugyan vagyonokat nem hozott, mégis bőven elégnek bizonyult a fiatalok számára. Bár a hivatalos, pénzért megvásárolható Gurunak is voltak követői, ekkoriban még senkit sem érdekelt az illegális másolatok ügye, így a Guru tényleges népszerűségéről lehetetlen hiteles mutatókat találni. Elég annyit tudni, hogy egy nap a srácok leültek, és eltökélték: mostantól papíron is kiadjuk a Gurut.

**A PC GURU FELEMELKEDÉSE**

De ne szaladjunk annyira előre: a Gurunak a PC Guru csak egy negyedévente megjelenő extra kiadványa volt, mely csak később, a régi gépek leáldozásával vette át a Guru helyét. Ekkorra a csapat olyan legendás arcokkal bővült, mint Lily (polgári nevén Révhelyi Beatrix), a team egyetlen hölgytagja, Brazil, a Levrov atyaúristene vagy épp az a Chris, akit most a DVD-melléklet szerkesztőjeként ismerhettek, s kinek nem kis szerepe volt ezen cikk elkészültében. Az első papíralapú Guru magazin 1992 júniusában jelent meg, Bear főszerkesztésében, 68 oldalon, címlapon az Eye of the Beholder 2-vel. A magazin éveken át magánkiadásban jelent meg, és idő közben csatlakozott a csapathoz Mocsy is – bizony, Mocsáry József, aki később maga is a főszerkesztői székbe ülhetett, mi több, az ezredfordulón saját magazint alapított Gamer címen, de az egy másik történet...

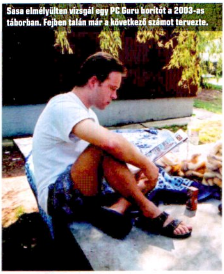
Lényeg a lényeg: a PC Guru korának piacvezető számítógépes lapja lett, melyre viszonylag későn, 1999-ben csapott le a Vogel Burda Communications Kft., a magazin első nagy kiadója. A tulajdonosváltás ekkor még nem sok vizet zavart, mindössze az anyagiakban nyújtott segítséget. A PC Guru 1999-ben ugrotta a legnagyobbat, hisz ez év májusában került először teljes játék az újság mellé (Spec Ops: Ranger Assault, egy közepes taktikai program). Ez azóta elmaradhatatlan hagyomány, és egyben a PC Guru sikerének egyik titka, melyet a konkurencia is szépen ellesett az évek folyamán.

**A SZÉTVÁLÁS**

Bár fentebb azt írtuk, hogy a Gamer egy másik sztori, sajnos nem ússzuk meg, hogy ne ejtsünk szót egy kicsit a PC Guru történetének legnagyobb szétválásáról, melynek gyökerei egészen 2000-ig nyúlnak vissza. Ekkor csatlakozott a laphoz Sashegyi Zsolt, avagy Sasa, akit Bear kért fel szerkesztőnek, Mocsy pedig rövidesen főszerkesztővé vált, mert Bear átvette a lapigazgatási feladatokat. A magazin ekkortájt még mindig csak egy szeretetprojekt volt, mely a külföldi lapok mintájára kezdett céltudatos formát ölteni: Sasa közreműködésével megjelentek az olyan rovatok, mint a Gondolatébresztő Stöki tollából (ez a rovat nagy túlélő, hisz gyökerei a 1998-as PC Zedig nyúlnak vissza), vagy a Világ legbefolyásosabb emberei Hancuéból, melyek közül az előbbi mindmáig a magazin elmaradhatatlan részét képezi. Idővel megjelent a Gurunál Grath, aki később szintén szerkesztői széket kapott, és bár a lap virágzott, a külföldi tulajdonban lévő kiadónak sajnos más tervei voltak: szerették volna centralizálni az európai kiadványokat, így mindenkit kirúgtak volna, hogy a Guruban ezután német fordítások jelenjenek meg. A csapat emiatt átnyergelt az IPMA Médiához, hogy Guru Gamer cím alatt készítsék tovább a lapot, míg az ekkorra már kilépett (ám az aktuális stáb távozása után visszahívott) Bear újraindította a PC Gurut a PC.Games csapatával.

**VISSZAÁLLÁS, JELEN IDŐ**

Sasa, Shoebaron, és Chris 2003-ig készítették a Gamert, melyről peres ügyek miatt végül lekerült a Guru címke. Aztán történt valami: a Vogel magyarországi képviselete hajlott az együttműködésre, Chrisék pedig pár tárgyalást követően eldöntötték, hogy visszamennek és ráncba szedik a kissé megtépázott, de még mindig jól menő PC Gurut. A váltás sokként érte a Gamerben maradó Mocsyt és Lilyt, és bár visszatekintve nem lehet eldönteni, kinek volt igaza, tulajdonképpen ennek a kiugrásnak köszönhető, hogy a PC Guru mindmáig létezik (a Gamer még közel egy évig futott, majd 2004-ben lehúzta a rolót – kár, elég egyedi lappá vált idővel). A Gurut ettől a ponttól tulajdonképpen Sasa, Grath, Hancu és Stöki határozta meg. Ők voltak azok, akik a legtermékenyebbnek tartott 2006-os és 2007-es számokat levezényelték, és ebben az időben csatlakozott a stábhoz a magazin jelenlegi főszerkesztője, Bate is. Azóta persze sok víz lefolyt a Dunán, a PC Guru a Motor Presse kezébe került, Sasa és Grath pedig jobbnak látták újraindítani az 576 Kbyte-ot, és a 2008-ban bekövetkező távozásukat követően a Motor Presse Shoebaronra bízta a főszerkesztői feladatokat. Ekkor került a Guru szerkesztői székébe a korábban cikkíróként tevékenykedő Miguel, és ebben az időszakban lett a csapat tagja Kryss, JohnBart, Chocho, Midnite, majd végül Wilson is.



Sasa elmélyülten vizsgál egy PC Guru borítót a 2003-as táborban. Fejben talán már a következő számot tervezte.

**ITT TARTUNK MOST**

A tavalyi kiadóváltás eseményeiről megannyi tévhit és pletyka terjeng most is, és bár nem kívánunk részletesen kitérni rájuk, legyen elég annyi, hogy a Motor Presse kivonult az országból, a Guru megmentésére pedig a mostani kiadó, a Skorpió Print Kft. sietett. A főszerkesztői székbe Bate ülhetett, Miguel pedig egészen márciusig velünk volt, aztán hívta a kötelesség az Index.hu-hoz, ahová egyébként Hancu és Stöki is elszegődött az a 2000-es évek második felében.

Új írók jöttek és régiek mentek, rovatok születtek és merültek feledésbe, arculatok váltották egymást akár hónapról hónapra – és mégis, a PC Guru 20 évvel megszületése után még mindig az újságosstandok polcain várja az érdeklődő vásárlókat. Talán akad köztetek olyan, aki valamivel épp nincs megelégedve, vagy aki esetleg úgy véli, hogy az online sajtó végleg el fogja söpörni a nyomtatott lapokat. De akárki akármit is mondjon, két évtized akkor is két évtized, és mi büszkék vagyunk rá, hogy egy ilyen régi hagyományokkal bíró lapot készíthetünk. Köszönjük nektek, hogy ez máig így lehet, hisz nélkületek, kedves olvasók, már mi sem lennénk itt.

Miguel és Bate a 2010-es GamesComon, Charles Martinet társaságában, aki nem más, mint Mario szinkronhangja

# Készül a Shootmania: Storm

Furcsa pályafutásnak tűnik autós játék után masszívan multiplayer FPS-t gyártani, de a francia Nadeo bátor emberekből áll. Következő játékuk mégis hihetetlenül sok hasonlóságot mutat a Trackmaniával, elvégre a **Shootmania: Storm** is a közösségre, az általuk előállított tartalomra és a folyamatosan fejlődő szabályrendszerre épít.

Még ahhoz is van elég bátorsága, hogy alapvetőnek hitt elemektől szabaduljon meg, így itt nem lesznek hagyományos fegyverek, sőt, még a játékmódok terén is komoly változásokra lehet számítani. Előbbit elegánsan oldották meg a fejlesztők, minden karakter a kezére szerelve kap egy-egy eszközt – ez általában a magából halálos lövést kiokádó lézerfegyvert jelenti, de lesz olyan eset is, ahol rakétavető veszi át a helyét. Ennek kizárólag a családbarát megközelítés az oka, a Nadeo szeretné, ha a lehető legszélesebb közönséghez juthatna el a Shootmania. Ezt a nyitottságot a játékmenetbe is át szeretnék ültetni, így a beépített, ultrarészletes szerkesztővel a közönség a saját szájíze szerint formálhatja a szabályokat. Az alapjáték húsz euróba fog kerülni, de az elkötelezettek mélyebben is a zsebükbe is nyúlhatnak a mikrotranzakciós rendszer révén, amivel skineket, térképeket, játékmódokat lehet vásárolni, sőt, még akár szerverek is bérelhetők lesznek.

# PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

## BEZÁRT A 38 STUDIOS ÉS A BHG

Mindig szomorú hír, ha egy fejlesztőstúdió bezár, de most rögtön kettő is megtette: minden alkalmazottjától megvált a **38 Studios** és a legendás **Big Huge Games**. Teljesen bezárni jelen sorok írásakor csak az utóbbi kényszerült: ők voltak azok, akik a remek Rise of Nations sorozatért és az Age of Empires harmadik részéért feleltek. Vesztüket a Kingdoms of Amalur sikertelensége okozta: az állam által finanszírozott 38 Studios csak úgy tudta kifizetni a 75 milliós kölcsön első részletét, hogy senkinek se adott fizetést, majd mindenkit, több mint 370 főt az utcára tett. Ezzel a készülő MMO és a sorozat sorsa is bizonytalanná vált. Ha a 38 Studios is bedől, Rhode Island kormányzata aukción fogja értékesíteni az ingóságokat, így a 20 millióra becsült Amalur franchise-t is.

## FORDULAT AZ EPIC - SK PERBEN

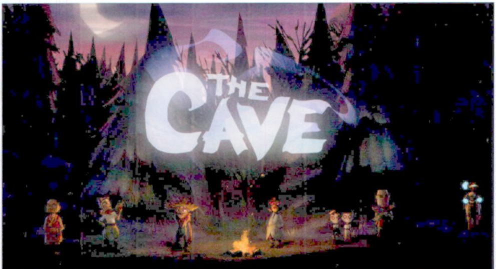
A bürokrácia malmai nagyon lassan őrölnek és ez a nyugatra is igaz, hiszen a 2007-ben indult **Silicon Knights kontra Epic Studios** per csak most került bíróság elé. A Too Human fejlesztése, valamint az Unreal Engine 3 használatának nehézsége kapcsán indított perből nem biztos, hogy jól fog kikeveredni az évek óta csak vegetáló Silicon Knights, hiszen a bíróság nem bírta tovább a kártérítési igénnyel kapcsolatos huzavonát, így minden tételért alig 1 dollárt hajlandó megítélni, ha az SK megfelelő bizonyítékokat hoz. Az ügy igazi iróniája az, hogy a Microsoft a teljes fejlesztési költséget állta, így a helyi törvények értelmében semmiképp sem keletkezhetett anyagi kára a Silicon Knights-nak, még akkor sem, ha az Epic esetleg tényleg elégtelen támogatást nyújtott a motorhoz.

## BUNGIE TERVEK

Furcsa, és más partnereket is érintő hatást váltott ki az egykori IW vezetők és az Activision között zajló per: a bírósági papírok közé a **Bungie**-val kötött szerződés is bekerült, így a nagyvilág már az előtt megtudhatott mindent az elkövetkezendő évek felhozataláról, hogy azokat rendesen bejelentették volna. E szerint az új Bungie univerzum első játéka 2013 őszén érkezik, ezt a páratlan években egy nagyobb expanzió, a párosokban pedig számozott részek fogják követni. Tényleg egy új világ születésének lehetünk a tanúi: a szerződés 2020-ig szól, így éveken át játszhatunk majd a még mindig nagyon titokzatos sorozat újabb és újabb részeivel – igaz, a legelső játék Xbox 360 exkluzív lesz, de 2014-től már PC-re, PlayStationre is megjelenhet a sorozat, ha sikeresnek bizonyul.



2013-TÓL A LEGTÖBB FROSTBITE 2-ES JÁTÉK FUTTATÁSÁHOZ MÁR 64 BITES WINDOWS-RA LESZ SZÜKSÉG: ITT AZ IDEJE VÁLTANI!




Lehetetlen nem felfigyelni a játékra, ami mellett nemcsak a Double Fine, de a legendás Ron Gilbert neve is szerepel. A kilencvenes évek kalandjáték stílusában meghatározó szerepet betöltő legenda ezúttal kissé eltávolodik a múltjától, hiszen a **Cave** csak nyomokban tartalmaz kalandjátékos elemet.

Egy olyan platformerről van szó, amely nagyon sokat merít a Metroid és a Castlevania hatalmas, labirintusszerű pályadizájnból és a felfedezésre való ösztönzéséből, a történet és a karakterek kitalálásához pedig a Maniac Mansionig nyúl vissza.

Itt apró kis csapatok indulnak neki a vidámparkkal, rakétasilóval és más őrült részekkel telipakolt barlang felfedezésének, fura karakterekkel találkozva, fájóan humoros helyzetekbe keveredve, egy teljesen 3D-s, de csak a síkban bejárható terepen. Ron Gilbert neve egyértelmű garanciát jelent az elmebeteg jelenetek sokaságára, a Double Fine tapasztalata pedig garantálja, hogy nemcsak egy felejthetetlen, de egy igazán szép kaland szülessen a kétségkívül különleges, bár nem feltétlenül teljesen egyedi ötletből. A Cave 2013 elején tűnik fel PC-n, PSN-en és XBLA-n.

## Befejezetlen volt a Silent Hill HD

Vannak olyan kiadók, akiknek az inkompetenciája láttán az ember már a szemöldökét se húzza fel: a japán Konami pontosan ilyen, hiszen nem elég, hogy még a lineupjukat se tudják rendesen beidőzíteni (három Silent Hill játék egyetlen hónap alatt, tényleg?), de híresek a nyugati partnerekkel való, nem éppen aktív és elkötelezett munkáról is. Ebbe a hibába estek a borzalmas **Silent Hill HD Collection** esetében is, amely nem csak bugos, de meglehetősen ronda is volt. Az ok? A Konami az évek során elveszette a végleges játék forráskódját, így a portolást egy korábbi bétaverzió alapján kellett végezni...

## Elder Scrolls Online: erős bugírtás

Habár az Elder Scrolls Online-ról bővebben csak a következő számban fogunk értekezni, az már most biztosnak látszik, hogy a Bethesda mindent bedob a siker érdekében. Nem csak rengeteg pénzt és időt áldoznak rá, de munkaórát is: ez lesz az eddigi legjobban tesztelt Bethesda játék. A hosszúra tervezett béta időszak alatt olyan sok adatot szeretne gyűjteni a stúdió, hogy ezúttal ne kelljen a végigjátszást, az előrehaladást meggátló hibák tömkelegével megbirkózni az ellenfeleken felül. Meglátjuk: a Skyrim ezen a téren tényleg sokat javított a Bethesda megítélésén, de hosszú még az út...

Meglepetés kutató szellemű játékosoknak: a Rockstar a teljes Grand Theft Auto V járműlistát rátette a Max Payne 3 lemezére. A szándékos szivárogtatás nem ismeretlen a stúdió számára, a Bully is tartalmazott GTA adatfájlokat. A lista alapján a szeretett autómárkák mellett bicikli, metró, villamos és még tank is vezethető lesz – reszkess, Los Santos, jönnek az őrült játékosok!

Alaposat szeretne gyorsítani legsikeresebb, legnagyobb, legnépszerűbb sorozatai fejlesztési idején a Capcom. A jelenleg három-négy éves ciklus túlságosan hosszú, ezzel a tempóval pedig tarthatatlan lépés a nyugati fejlesztőkkel. A sebességnövelésből elsőként a Devil May Cry részesül, de idővel a Resident Evil és a Street Fighter is áttérhet a kétéves ciklusra.

Reméljük senki se felejtette el, hogy május végén befejeződött a Command & Conquer: Tiberium Alliances bétája, és azóta megjelent a teljes verzió. Az ingyenes, böngészőben futó, a sorozatot alaposan megreformáló epizód lassú mederbe és új játékmenetbe tereli a sokat látott RTS franchise-t. Bemelegítésnek jó lesz a jövőre érkező, az új BioWare stúdiónál készülő C&C Generals 2-höz.

Évforduló, de nem a szokásos fajtából: május 24-én volt hatéves a Half-Life 2: Episode Three félhivatalos bejelentése. A Valve akkoriban még rendkívül bizakodó és bőbeszédű volt, az első kiegészítő sikerét és népszerűségét reményekbe forgató stúdió 2007 karácsonyát tűzte ki célablaknak, amit sajnos sikerült mellélőni... több mint hat évvel. A Half-Life sorozat azóta se hallatott magáról, közben viszont kijött a StarCraft II, a Diablo III, sőt, még az örök mumus, a Duke Nukem Forever is!

NEM ÁLL JÓL A DIGITAL CHOCOLATE SZÉNÁJA: AZ EA ALAPÍTÓJA, TRIP HAWKINS KILÉPETT, 180 EMBERT PEDIG KIRÚGTAK

# Játékcsúszda

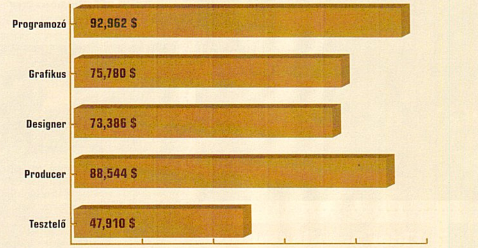
Van, amikor az ember tud örülni a csúszásnak, és ez talán az az eset, hiszen a minden szempontból ígéretes **BioShock Infinite**-nek nem sok rivaldafény jutott volna a Coddal, Assassin's Creeddel, Halóval megrakott őszben. Nem is jön ki idén, a 2k csúsztat rajta, így a játék a tél végére, február 26-ra került, amit a virtuális diktatúra napjának neveztünk ki!

Álmainkban már az új, csábosabb, hitelesebb Lara idomait bámultuk, élet-halál helyzetekből kevered-tünk ki és megkezdtük a Sziget rejtélyének felfedezését, aztán jött a valóság és a hidegzuhany: nem lesz idén **Tomb Raider**. A magát rebootolni akaró sorozat 2013 első felében érkezik, mert a fejlesztőknek még több időre van szükségük a tökéletesítéshez.

Áprilisban már pedzegette, májusra viszont már hivatalossá tette a **South Park: The Stick of Truth** csúszását a THQ. Az Obsidiannál készülő szerepjátékról eddig se nagyon lehetett látni semmit, így biztosnak tűnt a 2013-as megjelenés. Nem baj: egyre szebb és tartalmasabb a jövő év kínálata, a politikai korrektségre magasról tojó játékból pedig sose lehet elég!

# Fejlesztői fizetések

Videojáték fejlesztőnek lenni nem éppen a legkifizetődőbb mulatság. Az egy dolog, hogy a túlóra szinte kötelező, ahogy a fejlesztés utolsó harmadában az éjszakázás és az irodában töltött hétvégék is, de a fizetések mégsem kárpótolnak ezért. A helyzet ugyan több ponton is javult az elmúlt évekhez képest, de a nyugati játékkészítők kompenzációja még mindig a legfelsőbb pozíciókban tűnik elfogadhatónak. Az adatok a 2011-es átlagfizetéseket mutatják, kizárólag az amerikai piacot figyelembe véve.




# Júniusi számháború

**1 millió** ember vásárolta meg az első nap folyamán az Xbox 360-as Minecraft változatot

**6 millió** Minecraft kelt el eddig összesen PC-s változatból a 2009-as alpha kiadás óta

**1,2 millió** játékos töltötte le a F2P alapú Tribes: Ascendet a játék első hónapjában

**20 millió** dollárra becsülik az Amalur franchise értékét, ha értékesíteni kellene

**3,5 millió** Diablo III fogyott a játék megjelenésének első 24 órája alatt, új rekordot állítva be

**1 milliárd** dollárt követel a két egykori Infinity Ward vezértől az Activision, kártérítés címén

# TOP 10

STEAM 05.20 – 05.26

### Dead Island

Hiába van úton a minden DLC-vel megpakolt „év játéka" kiadás, az alapverzió még mindig a Steam sztárja. Szigetre tévedt zombikat mindenkinek!

PCG 11.10 **83%**

### ArmA II

Egy zombis mod kellett ahhoz, hogy a 2009-es ArmA II eladásai 500 százalékot ugorjanak – olvasd el a modifikációról készült cikkünket!

PCG 09.09 **80%**

### Civilization V GOTY

Sokat segített az ingyenes hétvége is, na meg a tény, hogy a Civ 5 minden körülmények között egy letehetetlen, zseniális játék.

PCG 10.11 **92%**

### Torchlight II

Habár még meg se jelent, de már toplistás lett a Torchlight II – a bétával szerzett tapasztalataink alapján joggal várják tömegek!

PCG XX.XX **XX%**

### Max Payne 3

Kevés ember van a világon, akit nem döntött le a lábáról a Max Payne harmadik része – a steames vásárlóközönség nem tartozik a fanyalgók közé.

PCG 12.07 **90%**

### Anno 2070

Német stratégiai játékot gyártani legalább annyira biztos siker, mint második világháborúsat, de az Anno sorozatnak tank se kell a toplistához!

PCG 12.02 **86%**

### Ghost Recon: Future Soldier

Éveket késett, többször is újrakezdték, de végre megjelent a Future Soldier, az előrendelések pedig Steamen is özönlenek.

PCG 12.07 **80%**

### Iron Front: Liberation 1944

A semmiből jött, de lehet, hogy ő lesz az új sztár – a Deep Silver megint gyémántot talált a disznók között...?

PCG XX.XX **XX%**

### The Elder Scrolls V: Skyrim

Nincs annyi bug és teljesíthetetlen küldetés, hogy ne vegyék folyamatosan a Skyrimot, főleg most, modokkal dúsítva!

PCG 12.01 **95%**

### Thief Collection

Az új részről továbbra se tudunk semmit, de a régiek még mindig nagyon mennek. Nem meglepő, igazi klasszikusokról van szó, pláne egyetlen csomagban.

PCG XX.XX **XX%**

LEKÉSI A JÚNIUSI STARTOT A THE SECRET WORLD, DE A CSÚSZÁS KICSI: AZ MMO JÚLIUS 3-ÁN NYITJA MEG A KAPUIT A JÁTÉKOSOK ELŐTT!

## XBOX 360 STOP AZ USA-BAN?

Tovább mérgesedik a múlt hónapban már bemutatott **Motorola kontra Microsoft** háború. Ezúttal az amerikai fronton történt mozgolódás, mikor az ügyet felülvizsgáló bíró a Motorola javára döntött, javasolva az Xbox 360 importálásának beszüntetését (a gépeket Ázsiában gyártják). A Motorola azóta komolyan szorongatja a Microsoft genitáliáit, a raktáron lévő gépek árának hét százalékát követelve kompenzáció gyanánt, ami gyors fejszámolással is tetemes összeget tesz ki. A Microsoft egyelőre nem fizet és fellebbez: az import tilalom életbe lépését első körben Obama elnök akadályozhatja meg, később már csak a legfelsőbb bíróság.

## CSALÓ MADARAK ÉS BÉKÁK

Végre a csalók és tolvajok körmére nézhet a Google az egykori Android piactéren, mai nevén **Google Play**-en. Ezúttal nem csak applikációt töröltek, de bíróságra is mentek, mikor egy lett cég az Angry Birds, az Assassin's Creed és a Cut the Rope hamis változatát kínálta ingyen. A probléma nemcsak a nyílt plágiummal volt, hanem azzal is, hogy az applikációk a háttérben, a felhasználó megkérdezése és tudta nélkül kezdtek emelt díjas SMS-eket küldözgetni, ami csak a hó eleji számla kiküldésekor tűnt fel a letöltőknek. A bíróság 50 ezer fontos bírságot szabott ki, a megkárosított felhasználók 28 ezer fonton osztozhatnak.

# Tweetek a játékvilágból

**Az elmúlt három órában egy földalatti kriptában irtottam a csontvázakat. Itt az ideje szünetet tartani és nekiállni Diablo III-azni!**

**RON GILBERT** HUMORA MIT SEM VÁLTOZOTT AZ ÉVEK ALATT: TIM SCHAFER KÖZELSÉGE MÉG A TWEETJEIN IS ÉREZHETŐ

**#FUNFACT: Ha az indie játékodnak 8 vagy 16 bites külsőt adsz, átlagosan 4 százalékkal jobb értékeléseket kapsz!**

**CLIFF BLESZINSKI**, A GEARS OF WAR SOROZAT PÁPÁJA FELFEDI A MODERN JÁTÉKFEJLESZTÉS EGYIK TITKÁT

**A witchdoktor egy hordányi zombikutyával bemegy egy élőholt-sereg által megtépázott világvégi faluba… a helyiek mégis barátságosak és hálásak**

**DEREK YU**, DEREK YU, A SPELUNKY VEZETŐ FEJLESZTŐJE LOGIKÁT PRÓBÁL TALÁLNI A DIABLO III DÉMONOK URALTA VILÁGÁBAN

**A hetet a Crytek angliai stúdiójánál töltöm, a Homefront 2 és persze a teljes fejlesztőcsapat társaságában**

**DANNY BILSON**, A THQ JÁTÉKOKAT FELÜGYELŐ ALELNÖKE NEM AGGÓDIK A KIADÓ JÖVŐJE MIATT, EZÉRT 2014-BEN ÉRKEZŐ JÁTÉKOT NÉZ

# ÉRKEZŐBEN:

**06.15** | PC

### Ghost Recon: Future Soldier

A lap megjelenésekor már csak egy hét lesz hátra a **Ghost Recon: Future Soldier** PC-s változatának kiadásáig, de mikor ezeket a sorokat írjuk, már a kezünkben van a konzolos verzió. Nehéz szülés volt ez, a több éves késésre csak rákontrázott a törölt PC-s változat, de hála az égnek a Ubisoft rájött, hogy a Free to Play Ghost Recon epizód nem biztos, hogy mindenkit elégedettséggel fog eltölteni, így a szokásos extrákkal (feljavított grafika, pontosabb irányítás) csak sikerült PC-re is elhozni a futurisztikus háborút. A mostani számunkban tesztet is olvashattok róla!

**06.29** | PC, PS3, X360

### London 2012

Nincs az az isten, hogy egynél több alkalommal is leírjuk az idei olimpia hivatalos videojáték változatának a címét, de legyen: **London 2012 - The Official Video Game of the Olympic Games**. Rágjuk és járjuk kicsit körbe, majd állapítsuk meg, hogy bizony nemcsak ezért fogunk rá emlékezni, hanem mert a SEGA-nak ez lesz a sokadik próbálkozása az olimpiai játék kategóriájában. Azt ugyan nem tudjuk, milyen érmet fognak kapni érte, az viszont borítékolható, hogy ezúttal is a jó öreg gomb- és ideggyilkos, őrült billentyűzet/kontroller csépelés lesz az összes sportág egyetlen irányítási módja.

**06.29** | PC, PS3, X360

### Spec Ops: The Line

Mi még emlékszünk azokra az évekre, mikor a **Spec Ops: The Line** egy bűn ronda, totálisan jellegtelen, a középszerűség szintjét is nehezen elérő shooter volt. Szerencsére a 2k és a Yager is, így a kényszerpihenőre küldött játékból mára egy felettébb érdekesnek és kifejezetten szépnek tűnő céllövölde lett. A színvonalról nemcsak a főszereplő hangját adó, az Unchartedből is ismert Nolan North gondoskodik, de még a történetírók is vették a fáradságot, hogy elmozduljanak a „gonosz terroristák leigázzák a világot" sablontól, filozófiai műre támaszkodva a dubai események megálmodásakor.

**06.29** | PS3, X360

### The Amazing Spider-Man

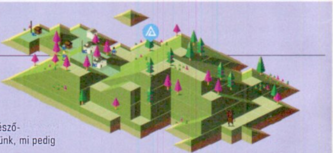
Az előző Pókember játékok elsősorban csak a képregény-rajongókat nyűgözték le, de a **The Amazing Spider-Man** láttán már az egyszeri vásárló is izgalomba jöhet, hiszen a Beenox végre visszatér oda, ahol a Pókember adaptációk mindig is a legjobban érezték magukat: a sandbox világba. Az itteni New York ugyan még mindig borzalmasan rondának és teljesen hiteltelennek tűnik, de legalább ellenfélből és akcióból nem lesz hiány, hiszen a piros ruhás szuperhős nemezisei egész sorát kapja a nyakába, hogy mint mindig, ezúttal is vérrel, verítékkel és pókhálóval siessen a város megmentésére.

PC-RE IS MEGJELENIK A DMC, A DEVIL MAY CRY SOROZAT REBOOTJA, DE NEM A JANUÁRI KONZOLOS PREMIERKOR, HANEM VALAMIKOR KÉSŐBB

**Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk, ]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!**

# Reprisal

**http://www.reprisaluniverse.com/**



Nem tudom, hány olvasónk emlékszik még Peter Molyneux zseniális játékára, az 1989-es, műfajteremtő Populousra, az első PC-s „istenjátékra" – mindenesetre Jon Caplin angol grafikus igen, hiszen egy állkapocstörésből lábadozva fejébe vette, hogy létrehoz valami hasonlót. Az ötletet tett követte, ennek eredménye a Reprisal című, veszélyesen addiktív, ingyenes, böngészőben játszható móka. A játék lényege egyszerű: adott egy sziget, rajta pár emberünk, mi pedig istenként terelgetjük őket – terraformálással meghódítjuk a természetet, hogy szaporodhasson népünk, különféle totemeket gyűjtetünk be velük, hogy igába hajthassuk az elemeket, melyekkel segíthetjük életüket, illetve besegíthetünk a szent célba, az ellenséges törzsek leigázásba, hogy az egész játékteret a mi népünk hódíthassa meg. A Caplin által készített bájos pixelgrafikához remekül illenek Eric Skiff chiptune-mágus dallamai – érdemes tenni vele egy próbát!

# In Verbis Virtus

**http://www.indomitusgames.com**

A milánói műegyetem videojáték-tervező és programozó karának hallgatója, Mattia Ferrari előállt egy ötlettel, melyet két társa, Federico Mussetola és Damián Sorinato lelkesen támogatott – ebből született meg az Indomitus Games stúdió, és izgalmas projektjük, az In Verbis Virtus. A játék egy belső nézetű akció/kaland, amelyben egy mágust terelgetünk egy csapdákkal, ellenségekkel és rejtvényekkel tömött sötét kazamata-rendszerben, ezeken pedig csak különféle varázslatokkal tudunk túljutni. Az izgalmat az adja, hogy az igéket nekünk kell elmormolni – az IVV tehát egy hangvezérléses móka, amelyhez szükséges valamiféle mikrofon. A dolog szépsége, hogy mindez működik, ezt magatok is kipróbálhatjátok, hiszen a hivatalos weboldalról letölthető

egy (még eléggé „zöld") demó. Nem kell aggódni, anyanyelvi szintű angol kiejtés nem szükséges hozzá, és még az én raccsolásom sem volt akadálya annak, hogy a program megértse és végrehajtsa a „let there be light" utasítást... A játék ráadásul jól is néz ki, hála az Unreal 3 fejlesztői készletnek, így összességében egy valóban reménytelijes projekt formálódik a talján srácok keze alatt.

# The Dream Machine

**hhttp://www.thedreammachine.se/**

Két svéd szent őrült, Erik Zaring és Anders Gustaffson jegyzi ezt a remek kalandjátékot, amelynek különlegessége, hogy agyagból és kartonból készítették el a srácok, így egészen egyedi látványvilágot hoztak létre. Mindehhez kellemes zene és nem kevés borzongás társul, hiszen a számos indie-fesztivált megjárt és rendre elismert Dream Machine, horrortémára épül, amelynek hőse, Victor Neff döbbenetes felfedezést tesz újonnan vett lakásában, és ennek nyomán különös utazásra indul... A játék öt részletben készül el, az első három epizód már elérhető a Steamen – a 11 eurós csomag a teljes szériát tartalmazza, azaz a hátralévő két rész is a miénk lesz, amint befejezik az urak a munkát. Ráadásul zsákbamacskát sem veszünk, hiszen az első felvonás ingyenesen végigjátszható a hivatalos weboldalon.

# Age of Decadence

**http://www.irontowerstudio.com/**

Az Iron Tower Studio egy igazi, keményvonalas cRPG-t hegeszt, úgy nagyjából a klasszikus Fallout vagy épp az Arcanum nyomán – szerintem ennyi elég is, hogy felkeltsük a műfaj híveinek érdeklődését, ám bőven van még mit mesélni a játékról. A cím egy birodalom bukására utal – egész konkrétan a Római Birodalom bukására, bár történelmi eseményeket és figurákat hiába is keresnénk, az egész csak inspiráció, mely remekül megalapozza az Age of Decadence hangulatát. A játék legvonzóbb tulajdonsága a magas újrajátszhatósági faktor: nyolcféle karakterosztály közül választhatunk, 11 harci és 12 általános skill, illetve hat tulajdonság között oszthatjuk szét a pontjainkat, és minden ettől függ. Folyamatosan rengeteg választási lehetőség kerül elénk, a végkifejlet pedig minden esetben képességeinktől függ csakúgy, mint a körökre osztott, akciópont-rendszerű, és igencsak élvezetes harcok végkimenetele. Ennek megfelelően a játék végén hétféle befejezés vár ránk, bár odáig is igencsak eltérő módon juthatunk el. Rengeteget mesélhetnénk még a játékról, de egyszerűbb, ha kipróbáljátok, hiszen a hivatalos oldalról letölthető a demó, pontosabban a nyílt béta verzió, és ha tetszett a dolog, akár elő is rendelhetitek az AoD-t, megtámogatva a fejlesztőket, hogy végre megjelenhessen ez a régóta várt, régóta hegesztett játék, mindannyiunk nagy örömére...

A DEAR ESTHER ÁTLÉPTE A 100 EZRES LÉLEKTANI HATÁRT AZ ELADÁSOK TEKINTETÉBEN, ÉS MÁR MACINTOSHRA IS ELÉRHETŐ

# Kitaru

**http://saph.kitaru.net**

A Heli galaxis San IV bolygóján egy Taifa nevű ország lakosságát polgárháború szakította négy frakcióra. A misztikus erőkkel bíró Yuna a sivatagot ellenőrzi, a Rham a rabszolga- és fegyverkereskedelmet, a Masel a kábítószer bizniszt, míg a Saph mindent. Az egyeduralomért folytatott harcban fontos szerep jut a Saph bérgyilkosainak, köztük is a gyönyörű Akainak, aki egy összeesküvés nyomaira bukkan, és nehéz döntések elé kerül... Az Aoineko Studios epizodikus formában tálalt, külső nézetes, sok-sok akcióval, minijátékokkal, körökre osztott harcokkal és rengeteg klasszikus szerepjáték-elemmel telepakolt szerelemgyermeke idestova hét éve készül, és baromi jónak tűnik – a srácok ráadásul a PC / Mac verzió mellett iOS és Android változatban is gondolkodnak. Ben Steele, a projekt motorja, a Fragile Machine című, díjnyertes animációs film készítője és csapata jelenleg, amikor e sorokat írom, épp a Kickstateren gyűjt némi támogatást (http://kck.st/Irpflj), bár ennek sikere nem befolyásolja a befejezést, legfeljebb tarthatóbbá teszi az idén októberre tervezett megjelenési dátumot.

# Spate

**http://www.ericprovan.com/spate.html**

Eric Provan, aki olyan filmek karaktermodelljeit és egyéb vizuális effektjeit készítette, mint a Tim Burton-féle Alice Csodaországban, a Zöld Lámpás, vagy legutóbb a Csodálatos Pókember, Temo Kokiashvili programozóval az oldalán készíti ezt a remeknek ígérkező játékot. A Spate egy 2,5 D-s steampunk platformcím, egészen bámulatos látványvilággal és hangulattal. Múzsaként a Limbo és az ICO szerepel a fejlesztők listája élén (fura, hogy ez a második ilyen játék mostani összeállításunkban), de a Stalkert, illetve filmes áthallásokkal a Szárnyas fejvadászt, a Viharszigetet, az Ítélet: család szériát és a Nyom című mozit is ihletadóként tüntették fel. A történet főhőse egy Bluth nevű magánnyomozó, akit azzal bíznak meg, hogy keressen meg egy, az Xzone-ban eltűnt üzletembert. Az Xzone tiltott terület – egy hatalmas lápvidék rengeteg szigettel, melyet tíz éve rejtélyes köd és örök sötétség borított be, és mindenkinek, aki ott élt, nyoma veszett. Miközben Bluth a folyamatosan szakadó esőben ugrál, mászik, kúszik, kihallgat, nyomokat gyűjt, vagy épp repülőjét terelgeti a veszélyes csapdák között, lassan saját múltjának sötét zugaiba is alámerül, és megdöbbentő felfedezést tesz... Eric barátunk a Kickstarteren kalapozott össze némi pénzt a fejlesztéshez (http://kck.st/IIBWsd), sikeresen, így remélhetőleg hamarosan révbe ér a projekt.

# Előrendelhető a Resonance!

**http://xiigames.com/resonance/**

Örömmel jelenthetem, hogy az előző számunkban bemutatott Resonance június 19-én jelenik meg 10 dolláros áron, ám a GOG-on 8,99-ért előrendelhető a DRM-mentes digitális verzió. Aki pedig valami igazán különlegesre vágyik, az a hivatalos oldalon keresztül 25 dollárért megrendelheti a dobozos, gyűjtői kiadást is, amelyben a játék mellett poszter, zenei anyag, „így készült" videók és egyéb nyalánkságok lapulnak. A pakkra június 24-ig lehet lecsapni, és nem kell aggódni a posta lassúsága miatt sem, hiszen a megjelenés napján kapunk egy digitális kópiát is, így akár a Steamről is letölthetjük a példányunkat, míg a „polcra való" megérkezik.

# Chasing Aurora

**http://www.chasing-aurora.com/**

A bécsi Broken Rules stúdió első munkája, az And Yet It Moves az utóbbi évek egyik legjobb indie-címe volt, egészen egyedi játékmechanizmussal és látványvilággal, így érthető, hogy fokozott várakozás előzi meg a srácok új projektjét is. A Chasing Aurora május elején kiadott első videója alapján ismét egy varázsos hangulatú, különleges játékra számíthatunk, bár sok információnk még nincs róla; a fejlesztők szavai szerint egy 2D-s, felfedezős-röpködős címről van szó, mely a repülés álmáról szól, és az Alpok ellenséges környezetébe kalauzol el minket. A YouTube-on fellelhető egy korai, tavaly októberi játékmenet-betekintő is, ez alapján kompetitív multira is számíthatunk, bár ezt végképp titokban tartják a sógorok. Érdemes tehát feliratkozni a hivatalos Facebook-oldalra vagy Twitter-csatornára, annál is inkább, mert a srácok érdekes állapotfrissítésekkel bombázzák a nagyérdeműt – hol Poe Hollójából idéznek, hol a varjak kommunikációjáról, vagy épp a Mont Blanc megmászásáról közölnek érdekességeket...

# O (The Experience)

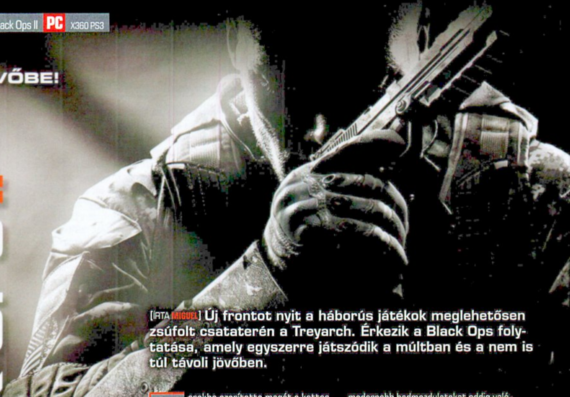
**http://youtu.be/o2YOJsnOt38**

Tudom, szokatlan, hogy egy játéknál YouTube-linket adunk meg hivatkozási alapként, de a helyzet az, hogy bár a spanyol egyetemisták által fejlesztett, böngészőben játszható „O" elvileg júniusban megjelenik, még semmiféle weboldala nincs. Hogy mégis miért írunk róla? Nos, ha megnézitek a videót, szerintem megértitek: kellemes grafika, nagyszerű hangulat – elsőként a Limbo ugorhat be az emberfiának, de a készítők szerint a sztori a Playdead nagyszerű alkotása mellett a Shadow of The Colossus és az ICO szellemi örökségéből is merít, mindemellett a rovatunkban már emlegetett And Yet It Moves mechanizmusát is örökli, azaz a feladványok megoldásában néha el kell forgatnunk a játékteret. Az „O" főhőse egyébként egy srác, akinek ki kell jutnia egy ismeretlen, idegen világból a húgával, a játékban pedig nagy szerep jut kettejük kapcsolatának. Ígéretes darab!

A YOYO GAMES PIACRA DOBTA A GAMEMAKER STUDIÓT, MELY LEHETŐVÉ TESZI AZ ÖSSZPLATFORMOS (WIN/MAC/IOS/ANDROID) FEJLESZTÉST

## VISSZA A JÖVŐBE!

# CALL OF DUTY BLACK OPS II



[IRTA MIGUEL] **Új frontot nyit a háborús játékok meglehetősen zsúfolt csataterén a Treyarch. Érkezik a Black Ops folytatása, amely egyszerre játszódik a múltban és a nem is túl távoli jövőben.**

Sarokba szorította magát a kettes számú Call of Duty sorozatot készítő Treyarch, és ahogy az ilyenkor lenni szokott, kétségbeesettnek tűnő húzással próbál kikeveredni a nehéz helyzetből. A CoD a Modern Warfare után úgy működött, hogy az egyes számú Infinity Ward vitte az úttörő akciókat, a modern háborúkat, az arcszaggató meglepetésekkel, a Treyarchnak meg maradt a második világháború, meg a zombimód.

Miután a World at Warral ellőtték az utolsó, M1 Garandba illő lőszert is, ésszerű lépésnek tűnt a hidegháború konfliktusainak feldolgozása, Kubával, Távol-Kelettel, miegyébbel. A hidegháborúval csak egy baj van (persze szigorúan játékkészítési szempontból): meglehetősen kevés kéz ujjait kell magunk elé pakolni az asztalra akkor, ha az érdekes harci cselekményeket akarjuk megszámolni. Mert ugye volt a Disznó-öböl, meg Korea, Vietnám, és hát nagyjából ki is fújt a dolog.

Persze csak akkor, ha az amerikaiaknak pillanatnyilag nehezen eladható Afganisztánt például nem pedzegetjük, és nem találunk ki extraérdekes, de a valóságtól igen-igen messze álló küldetéseket (Észak-Korea felszabadítása, például). A lényeg tehát, hogy elfogyott a levegő a modernebb hadmozdulatokat eddig valószínűleg az Activision vezetőségének külön kérésére kerülő Treyarch körül, ám ők egy huszáros vágással megoldották a problémát – mostantól félig modern, félig hidegháborús játékon dolgoznak.

### KETTŐT ELŐRE, KETTŐT HÁTRA

Annak, aki látott már Call of Dutyt, nem lesz sok meglepetés: az egyjátékos kampány alatt ide-oda ugrálunk, most azonban nem csak a helyszínek, de az idősíkok között is. Játszunk majd egyrészt Reagan elnök 1980-as éveiben, illetve a közeljövő új hidegháborújában is, és ami azt illeti, mindkét idősík kiváló alapanyag lehet.

Ahogy korábban említettem, Afganisztán kényes kérdés lehet az amerikai közönségnek, azonban talán nem tévedek nagyot, ha azt gondolom, hogy nem árt kicsit körüljárni ezt a problémakört. Amikor azt mondom, hogy afganisztáni háború, nem a mostanában folyó konfliktusra gondolok, hanem arra a jóval komolyabb csetepatéra, amikor a szovjet hadsereg próbált rendet tenni azon a vidéken. Az amerikaiak annak idején kényszeresen kapálóztak minden, amúgy tényleg csak nehezen védhető szovjet akció ellen, és akkor – milyen érdekes – még nem zavarta őket, hogy Afganisztánban az ártatlan népesség mellett él egy terrorista rezsim is, aki jobbára kábítószer termelésből tartja el magát. Érdekes lesz tehát majd, hogy oldja fel azt az alapvető ellentmondást a Treyarch, hogy a küldetésekben azoknak segítünk, akik mostanában kétlábú

**ADATOK**

KIADÓ
**Activision**

FEJLESZTŐ
**Treyarch**

MŰFAJ
**FPS**

MEGJELENÉS
**2012. 11. 13.**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**80%**

**STÍLUSMINTA**

**CoD: Black Ops**
2010 (ACTIVISION)

**CoD: Modern Warfare 3**
2011 (ACTIVISION)

# FRANK WOODS ŐRMESTER

Frank Woods őrmester a Call of Duty: Black Opsban tűnt fel először. Igazi veterán, aki tengerészgyalogosként harcolt a koreai háborúban – az ott elért sikereit követően csalogatta magához a CIA, a Studies and Observation Group (SOG) csoportba. Ez, a legrizikósabb, legtitkosabb küldetéseket elvállaló brigád, Woods például ott volt a Disznó-öböl incidensnél, a Castro merényletkísérletnél és a Black Ops parádés lezárásánál. Woods szinte a sírból támadt fel, hiszen mindenki halottnak hitte. Volt rá okuk, mert a történet végeztével társa, Mason majdnem apró cafatokra robbant: Woods ezt megakadályozandó vetette át magát egy ablakon. Mindenki, még maga a CIA is azt hitte, hogy az incidenst nem élte túl, azonban aki a stáblista végéig kitartott, végighallgathatta, amint egy bizonyos Mr. X arról beszél, hogy Woods a Hanoi Hilton egyetlen amerikai vendégeként még mindig életben van. Sőt, még az aggastyán kort is elérte, így a Black Ops II idején már 95 éves.

Mostanra már megtanulhattuk: a háborús játékban a modern városoknak mindig annyi!

bombaként sétálnak be az amerikai bázisokra, bár novemberig nagyrészt lemegy majd a csapatkivonás...

Na, de vissza a játékhoz. Tehát lesz a nyolcvanas évek, méghozzá a maga finomodó hidegháborújával, és olyan helyszínekkel, mint Mexikó, ahol lovagolni fogunk, de közben lesz egy olyan szál is, ami – dobpergés – 2025-ben játszódik. Bizony, előrébb, mint a Modern Warfare aktuális idővonala. Annyival előrébb, hogy a hadviselés is továbbfejlődött: a jövőben a technológia elvégzi a piszkos melót az emberek helyett, de ha valami igazán fontos, oda továbbra is kellenek a sorozatban eddig megismert keménykötésű arcok. Nem véletlenül beszélek az eddig megismertekről – a hírek alapján nagyjából mindenki visszatér majd, akit az első Black Opsban megismertünk, a 2025-ös szereplők között pedig a korábbi főhős fia, David Mason viszi majd a prímet. A főellenség amúgy egy Raoul Menendez nevű mexikói lesz, aki annak ellenére, hogy egy fura kiejtésű, mitugrász latino, egész körmönfont módszerekkel fordítja majd egymás ellen az amúgy békés szuperhatalmakat.

Eddig a bombázó, mostantól a lépegető lehet az új kedvenc harci jármű

## DRÓNOK HARCA

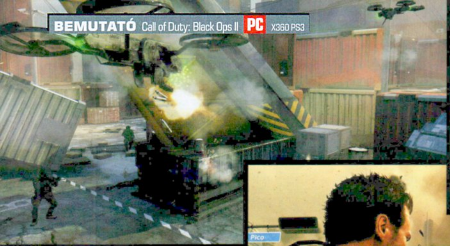
Ha az ember néha belepillant a technológiai fejlesztésekről hírt adó újságok haditechnikai oldalaiba, akkor nagyjából képben van azzal, ami a CoDBO2 készítői szerint a jövőben vár ránk. Kis, távirányítós repülőnek látszó, négymotoros drónok gépfegyverrel, nagy, sugárhajtású drónok, legrosszabb esetben is minimum gépfegyverrel, teherhordó málhás állatra hasonlító robotállatok, és persze a végletekig felspécizett fegyverekkel rohangáló, futurisztikus testpáncélba bújtatott, a világot a szemük elé szerelt HUD-on keresztül szemlélő katonák. Nem is annyira messzi jövő ez már, a Treyarch szerint viszont ez lehet abból, ha tíz év múlva Kína összerúgja a port az USA-val. Az egyik fél valami nyersanyagot nem ad oda, a másik meg puszta szívjóságból hackerek segítségével csikizgeti kicsit az ellenség tőzsdéjét – ez már bőven elég ahhoz, hogy néhány kisebb-nagyobb, fegyveresen megoldott nézeteltérés után Los Angeles méretű városok boruljanak Los Angeles méretű lángba.

**Kissé furcsa az idősíkok közti váltás, a lovagló ember után érkező félelmetes lépegető, de a keverék izgalmasnak tűnik**

Az első kedvcsináló videó alapján nagyjából ugyanazt kapjuk majd, amit a sorozattól megszoktunk. Szénné drótozott (kicsit megengedőbben fogalmazva „szkriptelt") játékmenetet, kicsit öregecskedő látványt, lehengerlő sebességet és annyi nagybetűs Robbanást, hogy még Michael Bay is belesárgul az irigységbe. Pattogunk majd tehát az idősíkok között, de hogy ne legyen annyira „nem tudtunk mihez kezdeni, ezért elvittük 2025-be a játékot"-szaga a dolognak, a Treyarch kitalált egy apró csavart.

A Call of Duty játékok történetében először lehetőségünk lesz befolyásolni a játék történéseinek alakulását. Na nem kell rögtön sokra gondolni, a Strike Force küldetéseknek elnevezett mellékszálak nem arról szólnak majd, hogy egy jól irányzott fejlövéssel két perc alatt elintézhetjük a főgonoszt. Nem, ennél sokkal jobb ötlete volt a Treyarchnak: a jó érzékkel elszórt speciális missziók végkimenetele egy picit beleránt a kampány következő 5-10 percének eredeti folyásába.

A Strike Force-ok lényege, hogy a főszereplőktől elkülönülve játszunk olyan, villámgyors akciókat bemutató mellékszálakat, amik minden fegyveres összetűzésben előfordulnak, a hidegháborúhoz hasonló, évekig eseménytelenül folyó helyzetekben meg pláne, mondhatni egy-egy ilyen kommandós küldetés vezeti le a feszültséget. Egy csapat névtelen specialistát irányítva megpróbáljuk átvenni az irányítást egy raktár, helikopter vagy légvédelmi üteg felett, és ha sikerül, akkor a fő szál egy későbbi szakasza könnyebb lesz: kapunk egy csomag lőszert, hirtelen feltűnik a fejünk felett egy légi támogatást adó rotoros szörny, vagy pont hogy eltűnik egy gép a fejünk fölül csak azért, mert sikerrel jártunk korábban. Az igazán érdekes azonban az, hogy akkor sincs komoly baj, ha elbukod a Strike Force menetet – ha balul sül el az akció, kicsit majd vakarózhatsz a segítség hiánya miatt, de elakadni semmiképp nem fogsz a kampányban csak azért, mert folyamatosan szívsz a mellékszálban. Szintén forradalmi – CoD-viszonylatban mindenképp –, hogy ezeket a küldetéseket nem pusztán FPS-nézetből játszhatod végig: időnként



A jövőben már nem csak a katonák, de a pilóta nélküli gépek is halálos veszélyt jelentenek

át kell lépned irányítói üzemmódba, hogy néhány parancsot kiadva a helyes irányba tereld az akciót, és hogy a taktikai térképen eligazítsd a rendelkezésedre álló drónokat, repülőket és egyéb eszközöket. Persze azért az sem hangzik rosszul, hogy bármikor átveheted az irányítást a csapatod tagjai felett – ember, repülő, drón vagy robot, nem számít, a lényeg, hogy egy gombnyomás, és te irányítod.

Elméletben nagyon jól működik a Treyarch formabontó ötlete, azonban a részletekről mélyen hallgat a csapat. Az például eleve fura, hogy bár alapvetően apró változásokról van szó, a fejlesztők egy interjúban azt mondták, hogy akár egy komolyabb főellenfelet is kiik-tathatunk pár ilyen, sikeresen elvégzett küldetéssel. Fontos, hogy ne áltassuk magunkat: a Black Ops 2 nem szakít a régi formátummal, csak most 40 előre lerögzített, egyesélyes esemény helyett kapunk öt olyat, ahol akár kétféle történést is dobhat a gép.

## MÉSZ, MÉSZ, MEGHALSZ

Az örömteli változások mellett természetesen nem ússzuk meg a sorozat folyamatos hanyatlását sem. Már az első rész tesztjében is említettem, hogy ágyú elé kötném azt a nyomorékot, aki ennyire erőlteti a járműves akciószekvenciákat, illetve azokat a pillanatokat, amikor egy rögzített fegyver mögé kényszerítik a játékost. Valahol azért hihetetlen, de a készítők örömmel újságolták, hogy a Black Ops 2-ben nemhogy nem csökkennek majd az ilyen jelenetek, de még szaporodnak is. Az egyetlen mentő körülmény lehet, ha ezek nagyrészt a 2025-ös szakaszban jönnek elő.

**Amikor már épp kezdtünk volna megcsömörleni a modern háborútól, akkor lép előre a jövőbe a Call of Duty sorozat**

Minidrónt és scifi-tankot vezetni talán még szórakoztató lehet, de támadó vadászgépeket megsemmisíteni a teherautó platójáról már tíz éve is utáltam.

Bizakodásra okot adó jel (már azon túl, hogy lovagolni is fogunk), hogy a játékot kipróbáló, természetesen amerikai újságírók lelkendezése alapján a Los Angelest megtámadó robothadsereg elleni harc kifejezetten élvezetes. Az egyik beszámolóból például kiderül, hogy hiába kényszerítették a földre a leginkább orrszarvúra emlékeztető CLAW-t (Cognitive Land Assault Weapon, Négylábú Fegyveres Robot, nagyjából) azzal, hogy egyenként kilőtték a lábait, a bestia egészen az utolsó, végzetesnek bizonyuló gránáttalálatig ontotta magából a halált.

A cél egyértelmű: a Treyarch úgy próbál újszerű elemeket pakolni a játékba, hogy a jól megszokott, és persze pénzügyileg is sikeres formátumot se változtassa meg túlságosan. Tét nélküli mellékküldetések és új formában talált, de valójában nulla centiméter igazi előrelépést hozó járműves részek váltogatják majd egymást az adrenalinzuhany-szerű akcióban. „Ez továbbra is a Call of Duty", fogalmazza meg a lényeget Mark Lamia, a fejlesztőcsapat vezetője. „Néha komolyabb irányítást adunk az események felett, hogy úgy érezd magad, mint egy sandbox-játékban, ahol bármit megtehetsz, de közben azért továbbra is az eddig megszokott észveszejtően száguldó, profin megkreált határok között maradsz." Elsősorban tehát a Strike Force küldetéseken keresztül ereszt majd a gyeplőn a csapat, de nem ez lesz az egyetlen módja annak, hogy úgy érezd, a CoDBO2 nemcsak abban tér el a CoDBO-tól, hogy

A vastag bicepsz vagy a tetoválás legalább olyan fontos követelmény a katonáknál, mint a jó célzóképesség, vagy az öngyilkos küldetésekre való hajlam

# FONTOS ESEMÉNYEK A MÚLTBÓL

A német kutató, Friedrich Steiner által kifejlesztett ideggáz egy megfeneklett hajó mélyén található készletére rátalálnak az oroszok és a britek. A szovjetek sikeresen ellopják az anyag egy kis részét, de a szállítmány maradéka végleg megsemmisül.

**1945 - Nova6**

Mason, Woods és Bowman partot ér Kubában, hogy a Disznó-öbölből indulva eljussanak Fidel Castróhoz, megpróbálva megölni a rettegett kubai diktátort. Az akció sikertelenül zárul, a csapat gyorsan lebukik, Masont pedig foglyul ejtik és átadják Dragovichnak.

**1961 - Disznó-öböl**

Mason több mint két évet tölt el a Vorkuta-gulágon, kegyetlen körülmények közt raboskodva. Összebarátkozik Viktor Reznovval, majd lázadást szítanak, de a felkelést csak Mason éli túl. Reznov a szökési kísérlet során feláldozza a szabadságát és életét.

**1963 - Vorkuta**

Egy hónappal a szabadulása után Masont a Pentagonba rendelik, ahol előbb Robert McNamara védelmi miniszterrel találkozik, majd egy titkos tárgyalás során magától Kennedy elnöktől kap egyértelmű és felülírhatatlan utasítást Dragovich meggyilkolására.

**1963 - Pentagon**

Mason, Woods és Bowman a Szovjetunió szívébe, a Bajkonuri űrrepülőtérre megy, hogy még a kilövés előtt megsemmisíthessék a Soyuz 2 űrrakétát. Az akció sikerrel zárul, a robbanásban elpusztul mind az építmény, mind a szovjet bázis, de Dragovich nem patkol el.

**1963 - Soyuz 2**

# IW: MERRE TOVÁBB?

Eddig mindig biztos fogadást lehetett kötni arra, hogy az Infinity Ward következő játéka a Modern Warfare sorozat új tagja lesz, a Black Ops II azonban ezt a felállást is újrarajzolta. A jövőbe való ugrás nem csak minket lepett meg, de a híresztelések szerint még az IW-t is, elvégre az Activisionnel kötött szerződésük kimondja, hogy futurisztikus Call of Dutyt csak ők gyárthatnak. Pont ez vezetett az eredeti gárdával és az alapítókkal való hajcihőhöz is, hiszen az IW már a Modern Warfare 3-at se szerette volna elkészíteni, ők már a sci-fi szerű korba vágyódtak. Nem tudni, hogy mi lesz a megoldása ennek a feszült helyzetnek, azt pedig pláne homály fedi, hogy az IW merre megy tovább, de botor dolog lenne nem arra fogadni, hogy továbbra is ők készítik majd a Call of Duty sorozat legjobban várt, legkiemelkedőbb darabjait. Végül is megvan az előnye annak, ha egy sorozat mellett annak kitalálói is éveken át kitartanak.

van a végén egy kettes. A küldetések egy részének elején például választhatunk majd, hogy milyen szerepet szeretnénk betölteni az adott akcióban. Ott akarsz állni az ajtót berobbantó kommandós mögötti libasorban? Hátrébb húzódnál, és mesterlövészként támogatnád a csapatot? Mindkettőre van lehetőség, és hosszú idő óta ez az első olyan elgondolás, ami miatt nemcsak a megszállottak játsszák majd végig többször is az adott év Call of Dutyját.

## VEGYES KÖRET

A multiplayerről egyelőre – a szokásoknak megfelelően – semmit sem tudni. Lesz multiplayer, de kérdés, hogy a Strike Force-os megoldás belekerül-e valahogy, vagy marad a CoD-pontos rendszer. Az is biztos, hogy a példátlan sikerű zombimód visszatér, de egyelőre ezzel kapcsolatban is megy a ködösítés. A pletykák szerint komoly átalakítás vár a rothadó hullákat érintő játékmódra: az eddig látott, egymástól elkülönülő pályák helyett a saját, zombis kampány sem elképzelhetetlen, ráadásul olvasni olyat is a neten, hogy az új lehetőségeket már a „mélyebb közösségi élmény" jegyében tervezik meg. Dedikált PC-s szerverekről egyelőre nincs hír (én nem is számítok a dologra, legalábbis pozitív megerősítésre szerintem hiába várunk), a nyolc játékost támogató kooperatív zombulás viszont ígéretes, és hát nyolc embert összetrombitálni valóban szép kihívás, talán nem is lesz baj, ha összekötik a játékot a Facebookkal.

Érdekesen fest egy lovagló ember a lépegetők és drónok után, de legalábbb a változatosságra nem lehet panasz, ha a Black Ops II-ről van szó

Érdekes azért, hogy a Treyarch, illetve az aktuális CoD-ot készítő csapat mennyire nagyvonalúan kezel bizonyos dolgokat, miközben más részletekre hihetetlen figyelmet fordít. Vegyük rögtön az érthetetlent: a Treyarch továbbra sem hajlandó komolyabban elgondolkodni a grafikai motor cseréjén, és a Black Ops 2 is csak a szokásos ráncfelvarrást kapja meg függetlenül attól, hogy már csak a legelfogultabb rajongók nem veszik észre mennyire elment a világ a 2005-ben debütált, eredetileg a módosított Quake III motorra építő keret mellett. Lamia ezt egy az Escapist magazinnak adott interjújában ahhoz hasonlította, mintha az emberek a konyha felújításakor azt is elvárnák, hogy a ház alapját is kirántsák és újrarakják – ráadásul ott a Valve, aki a mai napig az egy évvel idősebb Source motort használja. Védekezésnek minimum fura, de én adnék egy utolsó esélyt a CoD plasztikai sebé... bocsánat, grafikusainak, hiszen a „nem a külcsín a lényeg"-mottó még a multimilliárdos sorozatoknak is kijár. Főleg persze azért, mert a történetet az előző részért is felelős, amúgy komoly sikerű filmekben is közreműködő David Goyer írja, így van némi esély arra, hogy legalább ezen a téren nem lehet majd panasz a novemberben menetrendszerűen megjelenő Black Ops 2-re.

Mason öt éven át hajkurássza Dragovichot, míg végül Vietnámban lel a nyomára. A Khe Sahn támaszpont ostroma során Woods-szal karöltve megvédi az amerikaiakat és visszaveri a vietkong erőket, megtisztítva ezzel az utat a nyomokat rejtő Hue városa felé.

**1968 - Khe Sahn**

Mason a várost porig rombolva találja, így sietnie kell, ha még egyben szeretné látni a szovjet dezertőrt, aki állítólag tudja, hol van Dragovich. Kiderül, hogy valójában a halottnak hitt Reznovról van szó, aki elárulja Dragovich terveit a nyugat megtámadását illetően.

**1968 - Hue**

Hongkongban a semmiből előkerült Dr. Daniel Clarke kínzását a Spetsnaz zavarja meg: Masonékat ugyan nem tudják ripityára lőni, de Clarke meghal. Szerencsére előtte még át tudta adni az információt, így Masonék forró nyomot követve tudnak Dragovich után eredni.

**1968 - Kowloon**

Bowman és Woods halálát követően Mason és Reznov eljut a Rebirth-szigetre, ahol kiderül, hogy Reznov valójában nem is létezik. Ez Masont nem akadályozza meg abban, hogy golyót röpítsen Dr. Steiner fejébe még azelőtt, hogy az felfedte volna a számok titkát.

**1968 - Rebirth-sziget**

A világ pusztulásának kapujában végre kiderül, hogy mit jelentenek a számok, így az amerikai hadsereg tengerre száll, hogy a Mexikói-öbölben veszteglő Rusalka hajóra betörve tegyenek egyszer és mindenkorra pontot a szovjet fenyegetés végére.

**1968 - Rusalka**

[ÍRTA JOHNBART] **Manapság már talán senki sem lepődik meg azon, hogy milyen sok és milyen változatos mod jelenik meg egy-egy játékhoz, de az ArmA II esetében bizony el se hinné az ember, hogy mennyire mélyen meg lehet változtatni egy játékot. Most a hónap és az év sztárját, a DayZ-t mutatjuk be, két másik, talán kevéssé ismert csomag társaságában, amik alapjaiban írják át a modern hadviselésre építő témát és annak kelléktárát!**

# Advanced Combat Env. 2

**LETÖLTÉS:** http://www.armaholic.com | **KÖVETELMÉNY:** ArmA II vagy Operation Arrowhead (mindkettőhöz elérhető)

Bár a sajtó hajlamos az ArmA2-t realisztikus háborús szimulátornak aposztrofálni, a játék közösségén belül erről nem ilyen nagy az egyetértés, melynek legjobb jele, hogy eddig az összes BIS játékhoz készült olyan mod, amely lényegesen valósághűbbé teszi az alapjátékot. Az ArmA2 és az OA esetén ezt a szerepet az ACE2 tölti be: a magyar fejlesztő keze munkáját is dicsérő mod a rakásnyi új fegyver és jármű mellett többek között légi utántöltést, meg- és kitámasztható fegyvereket, reálisabb sebesüléskezelést, valamint sokkal hitelesebb, a való élet szabályaihoz jobban igazodó fizikát kínál. Utóbbinak köszönhetően a közeli robbanások után garantált a süketség, vakság vagy eszméletvesztés, a rakéták röppályája immár parabolikus lesz, a töltények ballisztikájára kihat a lőszer típusa és a csőhossz (!) is, fejlettebb utánégető modellt kapunk, a tűz alá vett járművek sérülései a lőszer típusától és a becsapódás helyétől függnek, beléjük pattanva pedig tényleg csak annyi cuccot vihetünk magunkkal, ami a valóságban is beférne a kabinba. Noha az átlag játékosnak mindez ijesztően hangozhat, az ACE hatalmas népszerűségnek örvend, a szerverek jelentős részén ugyanis biztosan fellelhető az öt modulból álló csomag valamely tagja – vedd hát ezt figyelembe, ha online csatározásra készülsz.

# Nightstalkers: Namalsk Crisis

**LETÖLTÉS:** http://www.nightstalkers.cz/ | **KÖVETELMÉNY:** ArmA II vagy ArmA II + Operation Arrowhead

Noha új S.T.A.L.K.E.R.-t egyelőre belátható időn belül nem kapunk, a posztszovjet sci-fi horror rajongóinak nem kell csüggedniük, Adam „Sumrak" Francu szóló- és multiplayer modja ugyanis egy hihetetlenül hangulatos hadjárat formájában idézi meg a GSC radioaktív terepszemléjét. A 22 küldetésből álló, kétfős co-op móddal, illetve kiolvadással és mutánsokkal érkező mod az Északi-sarkkör környékén fekvő Namalsk szigetére kalauzolja el a kedves játékost, ahol a gonosz NAC konglomerátum titokban egy földönkívüli lelet rejtélyét igyekszik megfejteni. A bonyodalmak egy masszív EMP-robbanás után kezdődnek, amely mind az amerikai és orosz erők, mind a titokzatos Nightstalkers kutatószervezet figyelmét felkelti – előbbi kettő egy nagyobb hadosztályt, utóbbi pedig egy fiatal sztalkerlányt (!) küld a szigetre, hogy kiderítsék, miféle titkokat rejt az idegen lelet, dacolva az elemekkel és a halálos veszélyekkel. Mondanom sem kell, hogy amint a kérdések zöme megválaszolásra kerül, a sziget hamar csatatérré válik, a három frakciónak ugyanis homlokegyenest eltérő tervei vannak a lelettel. A NAC kiaknázni, a Nightstalkers – a közkincccsé tétel reményében – minél jobban dokumentálni, a nemzetközi haderők pedig elpusztítani próbálják az egész világ sorsára kiható idegen örökséget...

# DayZ

**LETÖLTÉS:** http://dayzmod.com/ | **KÖVETELMÉNY:** ArmA II + Operation Arrowhead

Igencsak meglepődhettek Marek Spanelék a BIS főhadiszállásán, amikor pár hete az ArmA2: Combined Operations a Steam eladási listájának élére került, még nagyobb lehetett azonban az elképedés, amikor rájöttek, hogy a vásárlási láz egyetlen modnak köszönhető. Az igazi homlokráncolást azonban mégsem ez, hanem bizonyára az válthatta ki, amikor kiderült, hogy eme bizonyos mod fejlesztője szintén a BIS-nek dolgozik – Dean „Rocket" Hall január óta erősíti a céget, jelenleg az ArmA3 netkódját pofozgatja, de mellette hobbiból szénné moddolja az ArmA2-t is. Figyelembe véve a munkakört, a spártai DayZ névre hallgató projekt alapja annyira nem is meglepő, a mod ugyanis egy online zombis túlélőküzdelem; a csavar „mindössze" annyi, hogy az egészet olyan brutális posztapokaliptikus miliővel tálalja, hogy hozzá képest a Walking Dead merő Disney-matinénak tűnik.

### HALOTT ORSZÁG

Alpha állapotú multiplayer-mod lévén történetet a DayZ mögött nem kell keresni, elég annyit tudni, hogy az ArmA2 Csernarussziája sikeresen maga mögött hagyott egy zombi apokalipszist, mely lakosságának jelentős részét gyors és halálos élőholttá változtatta – az átváltozást szerverenként 50-75 ember úszta meg, akik a rendelkezésre álló 225 km²-es területen kell, hogy vegetáljanak. Hogy miként? Nos, ez csakis a játékoson áll, és ez a DayZ legnagyobb fegyverténye. A játék ugyanis már első belépésünk után rögvest magunkra hagy minket: DayZ-beli életünket egy pisztollyal és némi lőszerrel, továbbá egy kulacs vízzel és egy kis élelemmel kezdjük, de hogy miként próbáljuk meg túlélni a ránk váró borzalmakat, csakis rajtunk áll. Ha kerülni akarjuk az élőket és holtakat, bevehetjük magunkat egy farmra vagy erdőbe, és nekiállhatunk levadászni a vadvilágot a napi betevőért. Ha állatok helyett embertársaink padlóra küldésére szavazunk, banditaként járhatjuk a vidéket, és foszthatjuk ki a többi túlélőt. Ha pedig sikerül összeállnunk néhány arccal, akik nem akarnak rögtön lelőni minket, megpróbálkozhatunk a zombikkal teli bázisok és városok lerohanásával, hogy az ott beszerzett felszerelés (jobb fegyverek, konzervek, kötszerek, stb.) segítségével növeljük túlélési esélyeinket. Nincsenek kötöttségek, nincsenek előre meghatározott célok és feladatok: az események és karaktered élete csakis tőled, és a többi játékos döntésétől függ.

**Az ArmA II fejlesztőjének modjáért hálás lehet a kiadó és a stúdió: 500%-kal nőttek meg az eladások a kiadása óta!**

### OTTHON MINDEN SZERVEREN

Ígéretes koncepció ez, igazán ütőssé viszont a technikai megvalósítás teszi (már ha eltekintünk az alpha verzióban jelenleg fennálló kapcsolódási nehézségektől), az ArmA2 realizmusa ugyanis remekül aládolgozik a fentebb leírt túlélő horrornak. Az éhségünket, szomjunkat és vérveszteséget jelző ikonokat leszámítva a HUD teljesen üres, sérülés esetén a kötszer és a fájdalomcsillapító használata alap (előbbi a vérzésre, utóbbi a remegő kezekre gyógyír), célkeresztről ne is álmodjunk, ameddig pedig nem találunk térképet vagy GPS-t, tájékozódni csak a nap vagy a Sarkcsillag alapján fogunk. A járművek szintén nem pottyannak ölünkbe: rozsdás ócskavas mind, ameddig meg nem találjuk az életre keltésükhöz szükséges alkatrészeket, de száguldozni utána sem javallott – elvégre a benzin kincs, autónkra pedig sokaknak fájhat a foga, ne lepődjünk hát meg, ha rongyos életünket egy szélvédőn átcsapó golyó oltja ki. Ezt pedig értsétek szó szerint, a DayZ világa ugyanis nem felejt: kilépés esetén állapotunkat és felszerelésünket a mod egy központi adatbázisba menti, így bármely szerverre is lépjünk be, mindig ugyanazon állapotban találjuk karakterünket, mint amikor legutóbb láttuk – a funkció azonban nem csak áldás, hanem átok is, mivel egy rossz döntéssel vagy egy balszerencsés tűzharccal mindent bukhatunk, halál esetén ugyanis csak teljesen a nulláról újrakezdve térhetünk vissza zombiországba.

**Mikor leszáll az éj, ember legyen a talpán, aki túléli az éhes zombik, vagy a galád útonállók támadásait!**

### ZOMBIHÁBORÚ

Bizonyára nevetségesnek hangzik, de a DayZ engem leginkább a Minecraftre emlékeztet: az írott történet és a segédletek teljes hiánya, a mod által kínált páratlan szabadság, valamint a hatalmas bejárható területben rejtező kötetlen lehetőségek minduntalan a Mojang kockavilágát juttatták eszembe. Hatalmas sandbox-élmény a DayZ is, csak épp sokkal nyersebb, brutálisabb és online-orientált – a siker azonban így sem kerülte el, melynek (az eladások mellett) a legjobb jele, hogy a közelgő ArmA2 patch hegesztését a BIS már a DayZ tükrében végzi, minden segítséget megadva Rocketnek a zavartalan fejlesztéshez. Ha igazán húsbavágó online élményre vágysz, tégy vele egy próbát – hidd el, megéri 25-30 percig vesződni a szerverekhez csatlakozással…

**Ha a horizonton ennyi zombit látsz, jobb, ha búcsút mondasz az életednek**

NÖVEKSZIK A FLIPPER BIRODALOM

# LÁTOGATÓBAN A ZEN STUDIOS-NÁL

[ÍRTA WILSON] **Mindig nagy öröm hazai, magyar stúdiónál járni, pláne ha olyan világhíres és igazi sikereket készítő csapatról van szó, mint a Zen Studios. A budai hegyekből világhódításba kezdő Zen elsősorban a konzolos Pinball FX/Zen Pinball sorozatról ismert. A jég most több ponton is megtörik, hiszen nem csak a PC-s Pinball FX 2 van készülőben, de a csapat új játékstílusokkal is kacérkodik. Az E3 előtt beszélgettünk a Zen vezetőjével, *Kígyóssy Zsolttal* és a PR-ért felelős *Mel Kirkkel*, sőt, még a két új játékukat is lehetőségünk volt kipróbálni.**

**Mikor tavaly augusztusban nálatok jártam, a stúdiót vezető Kígyóssy Zsolt azt mondta, a Zen jelenleg nem érdekelt a PC-s játékfejlesztésben, elsősorban az olyan tényezők miatt, mint a magas kalózkodás, vagy a szétszabdalt piac. Most mégis bejelentettétek, hogy a Pinball FX 2 PC-re is megjelenik. Mi történt az elmúlt időszakban, miért változtattatok az álláspontotokon?**

**KZS:** Lehet, hogy már korábban is beszéltünk erről, azonban ezek a srácok (a Zen Studios amerikai PR részlege) folyamatosan nyaggattak, próbálták meggyőzni arról, hogy a piac már más. A játékosok hajlandóak a pénztárcájukba nyúlni, letölteni és fizetni.

**MK:** A PC a játékpiac egyik folyamatosan növekvő, változó alappillérre. Mára már biztonságossá vált: a Steamnek, a DRM-nek hála a kalózkodás egyre kevésbé jelent problémát, ráadásul azok, akik PC-s játékot vesznek, hajlamosabbak új dolgokat kipróbálni és vásárolni. Rengeteg innovációt láttunk a platformon, a nagy és a kis kiadók is folyamatosan próbálkoznak, és az eredményeiknek hála a PC piac mára igazán naggyá, nyitottá, sikeressé vált, így logikus és kihagyhatatlan lépésnek tűnt, hogy mi is belevágjunk.

**Nagyon keveset tudunk a PC-s verzióról, még csak most jelentettétek be – meglepő volt, hogy feltűnt a Windows 8 preview változatában. Hogy kezdődött ez a projekt?**

**MK:** A Pinball FX fejlesztése során hatalmas segítséget nyújtott a Microsoft: évek óta szoros, rendkívül jó viszonyt ápolunk velük, aminek meg is lett az eredménye, hiszen a Pinball FX 2 az Xbox Live egyik legnépszerűbb játéka. Amikor felmerült a lehetőség a Windows 8-ra való fejlesztésre, az elsők között kezdtünk el erről beszélni velük, így már az operációs rendszer fejlesztésének legelején tudtunk tárgyalni a Pinball FX átültetéséről. PC-s játékot ugyan eddig még nem csináltunk, de biztosak vagyunk benne, hogy az eddigi tapasztalatainkkal a hátunk mögött képesek leszünk sikerrel venni az akadályokat, így remélhetőleg már a Windows 8 startjakor megjelenhet a PC-s változat.

**Úgy hallottam, hogy nem csak velük dolgoztok együtt, de több más neves partnerrel is...**

**MK:** Igen, ez így van, van egy listánk azokról a potenciális partnerekről, akiknél nem csak észszerűnek tűnik egy flipper asztal elkészítése, de a közös munkából mindkét fél profitálhat is. A Marvellel nagyon régóta dolgozunk együtt, az új közreműködők között pedig ott van a PopCap, akik az egyik legikonikusabb franchise-ukat adták a kezünkbe. Egyelőre nem árulhatjuk el, hogy miről van szó, de nagyon izgatottak vagyunk és reméljük a játékosok is azok lesznek. Úgy tudom, mi vagyunk az egyetlen olyan licencpartner, akiknek a PopCap odaadta ezt a sorozatot – érthető a szkepticizmusuk, hiszen itt nagy pénzekről, ismert brandekről van szó, de a nap végén, az asztalokat meglátva minden félelem és kétely eltűnik.

**A bejelentéskor nem részleteztétek, pontosan mire is számíthatunk: az Xbox 360-on ismert és szeretett Pinball FX 2-t kapjuk meg, változatlan formában?**

**MK:** Természetesen! Minden asztal, minden élmény a helyén lesz, a már ismert formában: az alapjáték maga ingyenes lesz, az első négy, illetve a többi asztal pedig fizetős DLC formájában lesz elérhető, bizonyos esetben akár egyenként, néha viszont csomagban, négy új táblát kínálva. Lesznek viszont PC-s extrák is, ezekről azonban még nem beszélhetek.

**A sorozat egyik legfontosabb része a közösségi funkciók egész csokra: az ismerősök pontszámainak felülmúlása, a kihívások küldése mindig is páratlanul zseniális volt. Ezek ugye PC-re is jönnek?**

**MK:** Ez a közösségi rendszer, amit kitaláltunk, rengeteg játékban tűnt már fel – például a Trials Evolutionös srácok személyesen köszönték meg nekünk. Habár a flipper alapvetően egy egyszemélyes játék, de az általad felsorolt funkcióknak hála ezen mi változtattunk.

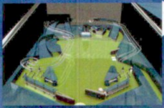
**Eddig rendkívül fontos volt számotokra a kompatibilitás: a Pinball FX 1-es asztalok a második részbe is átvihetők (ingyen és bérmentve), a Zen Pinball 2-nél ugyanez a helyzet. Ha én már megvettem a Pinball FX 2-t konzolon, akkor megint meg kell tennem PC-n is?**

**MK:** Amennyiben erre van lehetőség, természetesen megcsináljuk. A Pinball FX rendszere rendkívül különleges, így nem egyszerű a helyzet, főleg, mert a Windows 8 még mindig egy fejlesztés alatt álló operációs rendszer, így nincsenek végleges, letisztult specifikációi sem, de dolgozunk az ügyön, jelenleg azonban minden jel arra mutat, hogy egy különálló játékról beszélünk, így a megvásárolt konzolos tartalom nem lesz használható az új platformon.

**Nem ez az egyetlen projekt, amin dolgoztok, hisz hetek választanak el minket az Avengers csomag megjelenésétől. Számíthatunk valami újdonságra a játékmenetben?**

**MK:** Mindenképpen. Ha megnézed az első Marvel asztalainkat és a legutóbbi csomagot, vagy akár az Avengerst, láthatod azt a hatalmas fejlődést, amit az évek során értünk el. A mostaniak már

# EGY ASZTAL SZÜLETÉSE



A vázlatok alapján elkészül az asztal nem éppen kezdetleges 3D modellje, ahol a játéktér gyakorlatilag már a végleges formáját mutatja. Helyén vannak a legfőbb elemek, golyóra várnak a pontkatlanok és a spirálok, de a grafikus elemek, az asztal szívét és lelkét adó külső, az ezernyi fény és a diszkókat megszégyenítő villódzás még nincs a helyén – ez az igazi, nyers flipper!

Miután sikerül minden apró elemet a helyére rakni a tervezői oldalon, a grafikusok végre munkához láthatnak. Elkészül az egész asztalon átfutó legnagyobb ábra, megkezdődik a részletek felrajzolása, a 3D modellezők pedig nekilátnak, hogy a rengeteg üres lyukat kitöltsék. Itt épp egy Hulkkal, a Szabadság-szobor fejével és egy megfeneklett hajóval a pálya jobb alsó sarkában.

A játéktér elkészült, a díszítés a helyén, de a pálya még steril és vaksötét. Most jött el a bevilágítás ideje, mikor a sokadik napon feltűnik a fény, bekerülnek a kis ledek a legfontosabb helyekre, és összeáll a színpompás lámpák koreográfiája. Az asztal már nem csak játszható, de kifejezetten tetszetős is, ám ez továbbra sem a végleges állapot, ahhoz még egy lépcső szükséges.

Habár a képen ez nem feltétlenül látszik, az utolsó előtti és az utolsó állapot között mégis nagy a különbség. Mert hiába van már minden a helyén, hiába néz ki jól, a legfontosabb, hogy kifejezetten dögös és látványos legyen. Az utolsó fázisban a legapróbb részletek is megrajzolásra kerülnek, a steril és rideg asztalból így egy csábító bestia válik, ami apróra és flippergolyóra éhezik.

jóval színesebbek, kidolgozottabbak, részletgazdagabbak és mechanikailag is mások, mélyebbek. Az Avengers esetében most a flippergolyókhoz nyúltunk, a legnagyobb hősöket különleges darabok képviselik. Mindegyik különleges képességgel bír, van, amelyik a szorzót növeli, akad, amelyik alternatív útvonalakat nyit meg. A tábla lényege is a küldetések teljesítése, az összes golyó megnyitása és kihasználása.

**Habár még mindig az Avengers láz dúl, nektek már egy másik kultikus Marvel történet is a kezeitek között van – ennél izgatottabbak már nem is lehetnénk a Civil War (Polgárháború) asztal miatt. Mit tudsz erről elmondani?**

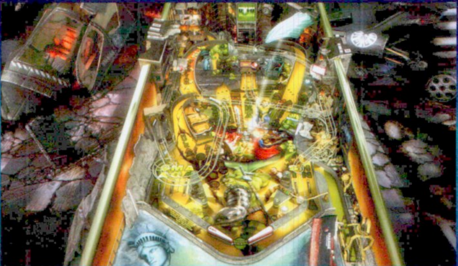
**MK:** Az elmúlt évek egyik legfontosabb képregényes eseménye volt a tucatnyi köteten átívelő történet. Megtisztelő ezt feldolgozni és szeretnénk is maximálisan hűek maradni az alaptémához, így a játékosok nem csak oldalt választhatnak, Vasember vagy Amerika Kapitány zászlaja alatt küzdve, de akár a háború végkimeneteléről is dönthetnek! Pontos megjelenési dátumunk még nincs, de valamikor a nyár közepén vagy végén tűnik majd fel a hálózatokon.

**Nem csak az új játékok és asztalok miatt fájhat a fejetek: nemrég megjelent a Pinball FX sorozatból rengeteg mindent átemelő The Pinball Arcade is. Ők is ingyenes alapverzióval, DLC központú modellel próbálkoznak. Nem féltek a konkurenciától?**

**MK:** Nem félünk a konkurenciától, imádjuk a flippert és örülünk, ha a piacon gazdag a kínálat, sok a játék, sok az asztal. Mi rendkívül nagy hangsúlyt fektetünk a funkciókra: egy játékot, egy

rendszert építünk fel, és csak aztán térünk rá az asztalokra. A közösségi rész, a gazdag prezentáció nem nagyon található meg a Pinball Arcadeben, így nem hiszem, hogy sok mindent emeltek volna át tőlünk.

Rengeteg olyan veterán játékos van, aki a flipperen nőtt fel, de a digitális változatot nem ismeri, vagy nem szereti - azáltal, hogy a Pinball Arcadeesek leküzdik ezt az akadályt, talán majd a Pinball FX sorozatot is kipróbálják, és rájönnek arra, hogy ez is egy remek szórakozás, és nem csak az „igazi", dohányfüstös flippertermek adhatnak igazi flipperélményt. Igazi addiktív szórakozás ez, ahol az ember mindig egyre többet akar, újabb és újabb asztalokat. Jól mérhető a változás, a Pinball Arcade kiadása óta a mi eladási számaink is nőttek, bár a törzsközönségünk jóval fiatalabb tagokból áll.



**A Zen Studios jelenleg mint „flippergyár" ismert, de ez többé már nem igaz rátok: az E3-on két új játékot is bemutattok, amiket mi már ki is próbálhattunk.**

**MK:** Igen, a Kickbeat szinte páratlan ritmusjáték, a Castlestorm pedig egy különleges stratégia. Előbbi jelenleg PlayStation Vita exkluzív, de biztos lehetsz benne, hogy más platformokra is megjelenik majd: a PC például remek iránynak tűnik.

KUNGFU KANTÁTA

# KICK BEAT

Nem biztos, hogy a siker mindig a lehető legjobb dolog, hiszen elég csak belegondolni abba, milyen az, ha egy stúdió kizárólag egy játékra, egy sorozatra, egy stílusra korlátozza magát. Az biztos, hogy jó érzés milliókat eladni a legújabb Civilizationből és Halóból, de az is érthető, ha a fejlesztők egy része belefásul a monoton gyártósoron való részvételbe. Elég csak megnézni, hova jutott az egykor legendás Team17, és máris érthető, miért nem akar a magyar Zen Studios „flipper-gyár" maradni.

### ÜTEMES VEREKEDÉS

Ötletből egyáltalán nincs hiány, hiszen a Kickbeatet ugyan be lehet sorolni a ritmusjátékok kategóriájába, mégsem lehet semmivel se egy lapon említeni. Nem üt a Guitar Hero vagy a Rock Band sorozatra, köze sincs az Amplitude-hoz, csak nyomokban emlékeztet a kultikus Vib Ribbonra, és ha a gombnyomkodást nem nézzük, a PaRappa the Rapperrel sem köthetne vérszerződést. Éppen ezért is izgalmas, mert egy olyan, alapvetően a zenét és az ütemes gombnyomkodást házasító játékról beszélhetünk, ahol még a kungfu harcosok is csak jó zene társaságában tudják lilára püfölni a másik arcát.

Ebben a világban van is miért, a titkos „Order of the Melodic First" szervezet Master Fu vezetésével mindig is a zene ősmagját (egész pontosan ősgömbjét) őrizte, míg egy nap a Radio Earth állomás serege be nem tör a szentélybe és el nem lopja az összes zenét – igen, még Justin Biebert is, ahogy a játék ezt el is mondja. A feladat tehát adott, Lee és Mei, a nem éppen képzett harcos páros nekiindul a világnak, hogy lepofozzák a rádióadó verőembereit és visszaszerezzék minden szentek szentjét, a csodálatos zenét.

**ADATOK**

KIADÓ
**Zen Studios**

FEJLESZTŐ
**Zen Studios**

MŰFAJ
**ritmusjáték**

MEGJELENÉS
**2012**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**60%**

**STÍLUSMINTA**

**PaRappa the Rapper**
1997 (SONY)

**Vib-Ribbon**
2000 (SONY)

### RITMIKUS VAGDALKOZÁS

A KickBeat ezt meglehetősen egyszerűen képzeli el, minden pálya egy központi, kör alakú terület köré épül, ahol Lee vagy Mei várja a hullámokban érkező ellenfeleket. Eközben szól a zene, felvillannak a gombok, záporoznak az ütések és rúgások. Ha sikerül a megfelelő ütemben visszavágni, akkor sérülés nélkül zsákolható be a magas pont. Olyan ez, mint egy elnyújtott QTE, csak így nem hollywoodi filmeket megszégyenítő akciójelenetek indulnak be, hanem a zene és a kungfu fűzi a lehető legszorosabbra a maga kapcsolatát.

Zenéből pedig akad bőven, több mint egy tucat licencelt szám teszi ki a repertoárt, olyan előadókkal, mint Marilyn Manson, Blue Stahli vagy épp a Pendulum. Ráadásul a kínálat saját számokkal is bővíthető, a KickBeat bármilyen mp3-mal megbirkózik,

így szinte a végtelenségig képes újabb és újabb csatákat generálni, power metálra vagy akár lakodalmas diszkóra is.

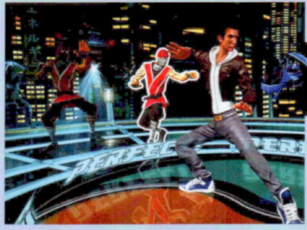
### FORRADALMAK

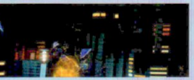
A több órás történet mellett természetesen nem maradhat ki az online játék lehetősége sem. A multiplayer több rétegből áll, a nem feltétlenül izgalmas pontszerzésnél jóval tartalmasabbnak ígérkezik a hagyományos többszereplős rész, ahol az ütemérzék és a gyorsaság juttathat a csúcsra, na meg temérdek tapasztalati ponthoz (ami itt színes gömbök formájában jelenik meg), új, mindent letaroló képességekhez, igazi ütőkártyákhoz a többiekkel szemben.

A Kickbeat ezen túl meglehetősen szép is, a temérdek helyszínből adódóan kifejezetten változatos. A klasszikus dojo mellett harcolhatunk majd ősi, szent helyeken, forgalmas nagyvárosban, lepukkant sikátorokban. Unatkozni semmiképp sem fogunk, már csak a remek történetmesélés miatt sem, ami gyönyörű, rajzolt ábrákkal, digitális képregényekre emlékeztető megvalósítással mutatja be a zene hajkurászásának kalandját.

Várhatóan barátságos árszabása miatt mindenképp az idei PlayStation Vita kínálat egyik legszínvonalasabb játéka van készülőben. Ki gondolta volna, hogy ősi kungfu mesterek Magyarországon is vannak, ráadásul még a Pendulumot is szeretik?

Még a világ megmentésére készülő kungfu harcosok is farmerban nyomják





TRÓNOK HARCA

# CastleStorm

A stílusos lopás és az ihletmerítés két jól elkülöníthető dolog, ha pedig olyan fejlesztő kapcsán merül fel, aki úton-útfélén hangoztatja a zsenialitását, illetve a modern játékipar haláltáncát, az ember jogosan húzhatja fel a szemöldökét. Sok mindent el lehet mondani az Angry Birdsről és különösen a mögötte álló Rovióról, egy dolog azonban biztos: a modern videojáték ipar és popkultúra megkerülhetetlen, fontos tagjai. Ha egy átlagember játékról beszél, biztos, hogy erre gondol először, valahogy úgy, ahogy a nyolcvanas években a „Nintendóra", a kilencvenesben pedig a PlayStationre. Ezek után pláne nem meglepő, ha valaki a nyomukba ered. Ki arcpirítóan pofátlan, felülmúlhatatlanul színvonaltalan klónnal, ki pedig az ötlet továbbgondolásával – a Zen Studios pont az utóbbira készül.

## OSTROM

Vicces anekdota tavalyról: az első Zen Studios gyárlátogatás alatt a céget vezető Kígyóssy Zsolt meglepődött azon, hogy a Castlestorm nemcsak be lett jelentve a Vitával párhuzamosan, de még képek is kikerültek róla. Meglepő, mert a Castlestorm hiába készül régóta, eddig semmit se lehetett tudni róla. Pedig van mit mesélni: nyomokban ugyan tényleg az Angry Birdsre emlékeztet, mégis inkább stratégia, mint rövid meneteket kínáló casual játék.

Sőt, a legtöbbet a tower defense stílusból merít – két hadúr néz egymással farkasszemet, védve a saját, megtámadva az ellenfél kastélyát. Az építmények teljes egészében lerombolhatók, sőt, mivel ez a végcél, ezért egyáltalán nem mindegy, hogy mikor és melyik részét sikerül eltalálni. Ez történhet a szinte bármikor bevethető, a képernyő szélére rögzített ágyúkkal és a gyalogos egységekkel.

**ADATOK**

KIADÓ
**Zen Studios**

FEJLESZTŐ
**Zen Studios**

MŰFAJ
**stratégia**

MEGJELENÉS
**2012**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**80%**

**STÍLUSMINTA**

**Gemcraft**
2008 (GAME IN A BOTTLE)

**Angry Birds**
2009 (ROVIO)

## EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Ha mindig is arra vágytál, hogy a csatatérre lovagokat, harcosokat vagy szamáron lovagoló (szamárgoló?) huszárokat küldhess, akkor mázlid van, ez a te játékod. Ha eközben az ágyúból még repülő bárányokat, célkövető sasokat vagy almagránátokat is okádnál, akkor egyenesen a mennyországba kerültél. A kínálat már az első pályákon is gazdag, az arzenál pedig a fejlődéssel párhuzamosan nő, így a sztori végére már igazán ütős kis sereg tákolható össze.

A komolytalanság nem megy a játék rovására, főleg, mert döbbenetesen jól néz ki. A 12 helyszín csak úgy úszik a színekben, a tarka felhők, a zöldellő erdők, a poros-koszos falvak, a fövenyes vízpart vagy a jeges barlang egytől egyig olyan terep, amire nemcsak jó ránézni, de jó végigmasíroztatni rajta egy komplett mini hadsereget is.

## KREATÍV SZABADSÁG

Hiába a rombolás a cél, építkezni, védekezni legalább annyira fontos. A dinamikus játékmenet megköveteli a teknőctaktika és a támadás közti váltást, de az igazán elszántak még saját kastélyt is felhúzhatnak. Ez sem félvállról vehető feladat, mert elég egy rosszul lerakott emelet, egy felelőtlenül felállított fal, és máris olyan instabil lesz a konstrukció, hogy egyetlen találat is porig rombolhatja az egészet.

Nyerni nem csak a kastély lerombolásával lehet: lesz zászlófoglalás és ezernyi más opció, így a győzelem kiharcolását mindenki a saját stílusához igazíthatja. Igaz ez a kampányra és a multiplayerre is, ahol inkább az együttműködés, sem mint a rivalizálás játssza a főszerepet. Az egy-egy elleni küzdelem mellett találkozhatunk hordamóddal is, amely a hullámokban érkező ellenfelekről gondoskodik, a Survivalban pedig két játékos osztozik a feladatokon: az egyik a ballisztát irányítja, a másik a gyalogos egységeket menedzseli.

Újító, stílusokat forradalmasító játék talán nem lesz belőle, de van benne annyi ötlet, tartalom és stílus, hogy akár a modern Wormsként is tekinthessünk rá. Az esélyt megkapja: a Castlestorm PC-n, PS3-on, X360-on és Vitán is megmutatja, milyen a várostrom, ha birkákat és más haszonállatokat dobnak az ostromgépekbe.

LOOTFESZTIVÁL

# Torchlight II

[ÍRTA WILSON] **Hatalmas feladat vár a Runic Gamesre, hiszen nem csak a többszöri csúszást követő aggodalmakat kell eloszlatniuk, de még azzal a behemóttal is meg kell mérkőzniük, amit úgy hívnak, hogy Diablo III. Kipróbáltuk a szinte véglegesnek tűnő Torchlight folytatását, a beszámolónkból pedig kiderül, hogy a fejlesztők miképp vették az akadályokat.**

Ez a hack 'n' slashek éve. Mindenki tudja, hogy a világ és a játékosok tekintete a tizenkét éven át készült Diablo III-ra vetül, de nem szabad elfelejtkezni arról sem, hogy a Diablón túl is van élet. Nem is akármilyen, hiszen Kickstarteres gyűjtögetésből és önerőből készülő akció-szerepjátékok egész sora érkezik idén – és ha csak egyet kellene kiemelni az arzenálból, az mindenképp a második Torchlight lenne. Nem csak azért, mert eddig legalább öt alkalommal tolták el a megjelenését, hanem azért is, mert az a Runic Games dolgozik rajta, akik a Blizzardnál eltanult mesterségből nemhogy nem engedtek az évek során, de tovább is fejlesztették azt. Ha kicsit is csalódtál a Diablo III-ban, ha annál mélyebb, kidolgozottabb játékmenetre vágysz, akkor ez bizony a te játékod lesz!

## RÚNAHÁBORÚ

A startdátum folyamatos csúsztatásának ismeretében szinte hihetetlen, hogy a Torchlight II mennyire közel áll a megjelenéshez, a béta verzióval töltött órák után viszont már az is egyértelmű, hogy nemcsak megérte várni rá, de a játék minden képzeletet és elvárást felül is múlt. Az előzetes verzió sok korlátot nem állított a szörnyirtás elé, hiszen a komplett első fejezet megtalálható volt a bétában, sztoristul, mellékküldetésestül, katakombástul. És ha valamiből, hát tartalomból itt lesz bőven.

Az egyszerűsítés helyett a Torchlight inkább az elmélyítés felé menekült, a hozott változtatások pedig minden szempontból jónak bizonyulnak. A lelke mélyén továbbra is egy hack 'n' slash, egy igazi tökös, kompromisszumot nem ismerő akció-szerepjáték, ahol a szörnyfelhozatal, az XP szerzés és a loot a főszereplő, nem pedig a hebehurgya történet a maga teljesen jellegtelen és sablonos karaktereivel. Ez a döntés mindenre, így a karakterkészítésre is kihat. Ezúttal négy kaszt közül lehet választani: az Engineer hatalmas, kétkezes fegyverekkel és steampunk szerű tákolmányokkal harcol, a Berserker az itteni barbár, az Outlander a kósza, az Embermage pedig a klasszikus varázsló. Habár mindegyikük képes szinte bármilyen fegyvert forgatni, még ennek ellenére is jól elkülönülnek egymástól.

**ADATOK**

FEJLESZTŐ
**Runic Games**

MŰFAJ
**hack 'n' slash**

MEGJELENÉS
**2012 nyár**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**90%**

**STÍLUSMINTA**

**Torchlight**
2009 (RUNIC GAMES)

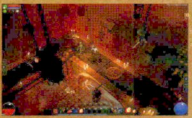
**Diablo III**
2012 (ACTIVISION)

## SKILLPARÁDÉ

Utóbbi egy dolognak tudható be: annak, hogy itt nemcsak rendes szintlépés, de hatalmas képességfa és pontelosztás is van. Az elődöt ismerők számára ez nem jelenthet újdonságot, de a Diablo III után mindenképp meglepő, hogy a Blizzard munkájánál mennyivel mélyebb és gazdagabb a Torchlight II rendszere. A szintlépés egyszerű mutatvány, de a hatása villámgyorsan érezhető, tényleg erősebbé, rátermettebbé válnak a szereplők, különösen akkor, ha megfelelő skilleket vesznek fel. Ezekből ezúttal is háromcsoportnyi van: a hagyományos varázslatok, a különleges támadások mellett, folyamatosan aktív, manát nem használó extrák, sőt, még egyfajta alakváltás is található a játékban. Utóbbi kifejezetten brutálisra sikeredett, ha a Berserker fejét elönti a düh, olyan sebességgel és olyan erővel takaríthatja le a csatateret, ami láttán mindenki elégedetten dőlhet hátra, bezsebelve az XP-t és a lootot.

**Nagyon régóta várunk a Torchlight II-re, de a várakozásnak lassan vége és most már biztos, hogy minden perce megérte**

A játékot tulajdonképpen hívhatnák „lootfesztiválnak" is, mert még a legutolsó rühös patkányból is olyan mennyiségű és minőségű cucc esik ki, hogy egy egész karámnyi málhás szamár se lenne képes mindent visszacipelni a városba. A túlcsorduló inventoryt kikerülendő ezúttal is minden áttolható a játékos mellett lévő állat gyomrába (vagy remélhetőleg a táskájába), aki örömmel fut vissza velük a legközelebbi kereskedőhöz, hogy a portékát aranyra váltsa.



**Vajon miért mindig halálfejes intarziával díszítik fel a padlót a démonlordok?**

Kalapácsos mackók, gonosz szellemek és egy medvecsapda: mintha egy cserkésztáborban lennénk

A Diablo III-mal ellentétben itt megmaradt a klasszikus szintlépés és a fejlődési fa

Erre már csak azért is szükség lesz, mert a Torchlight II világa végre hatalmas. Az első rész gyakorlatilag egy kis faluban, és az alatta meghúzódó, feneketlen mély bányában játszódott, itt viszont már van bejárható terület bőven, erdős, mezős, havas, sivatagos tájjal, katakombákkal, barlangokkal, vagyis mindennel, ami csak egy hack 'n' slashbe kellhet. A fejlődés mértéke a Diablo mércéjével mérhető, csak és kizárólag ott, az első és a második rész között volt tapasztalható ilyen mértékű újítás.

## 8 ÓRA MUNKA...

Tennivalóból sincs hiány, a több, kisebb-nagyobb faluban székelő NPC-k mellett, barlangok és más lejáratok közelében ücsörgő karakterek egész sora várja a pillanatot, hogy valakinek elsírhassa a baját, reménykedve abban, hogy nem kardot kap a szívébe, hanem segítő jobbot a kezébe. A küldetések háttere legalább annyira izgalmas, mint a fő történeté, elvégre előbb vagy utóbb mindegyik elkanyarodik az „ölj meg mindent, aztán gyere vissza" irányba, de nincs is ezzel baj, pontosan ezért szeretjük ezt a stílust.

### ITTHON IS MEGJELENIK

**Az első részhez hasonlóan a Torchlight II is megjelenik itthon, ráadásul ezúttal is dobozos formában, így azok is nekiveselkedhetnek a szörnyvadászatnak, akik nem szeretnék, vagy nem tudnak digitálisan vásárolni. Bemelegítésnek addig is ott az előd, amely a PC Guru magazin 2011/07-08-as száma mellé járt teljes játékként.**

Hálátlannak viszont egyáltalán nem nevezhető egyik karakter sem: minden küldetés három jutalmat ajánl fel, megadva a játékosnak a lehetőséget, hogy azt vegye el, amire tényleg szüksége van. Lehet ez egy új fegyver, egy páncél, vagy az állatra tehető nyakörv, esetleg egy értékes drágakő. A tárgyak socketelése, elementál erővel való felruházása maradt a régi, azzal a különbséggel, hogy most már a világ legvégén lévő katakombában is bele lehet futni olyan ürgékbe, akik némi aranyért cserébe bármire rá tudnak tenni egy drágakő foglalatot, vagy valami különleges tulajdonságot. Mivel lootból tényleg annyi van, hogy lehetetlen nem milliomossá válni már az első pár óra után, ezért jelenleg talán ez az egyetlen módja a megszerzett pénzmennyiség ipari méretben való elköltésének.

Minden páncélból, fegyverből, kiegészítőből és az ezek használatához szükséges slotból is rengeteg van. Ritka és különleges tárgyakat találni nem éppen nehéz feladat, így a felszerelés folyamatos cseréje és fejlesztése olyan motivációt ad, amit semmi, még az első rész se tud megközelíteni. Nem egyszerűen csak jó érzés szörnyekre vadászni, de annyira lebilincselő, hogy a Torchlight II-től elszakadni szinte lehetetlen. Aki kihívást, nehéz csatákat keres, itt biztos, hogy nem fog csalódni. Az ellenfelek, a területek, a fontosabb lejáratok mindegyike fixen rögzített, jelzett szinttel rendelkezik, így jó XP farmolási lehetőségből rengeteg akad, főleg, mert mindenhol minibossok mászkálnak. A legtöbbet nem is lehet egy-két perc alatt lecsapni, lesz olyan küzdelem, ahol szó szerint negyed óráig is eltarthat, míg végre a padlóra kerül az aktuális rondaság. És utána jöhet a következő, majd még pár száz vagy ezer ehhez hasonló. Ez a multiplayer során hatványozottan igaz, mert itt nem csak LAN-ra van lehetőség, de rendes, akár 6 fős online-ra is, ahol aztán tényleg minden csak a csapat felszereltségén és taktikázásán múlik.

A fiúk a bányában robbanékony varázslatokkal ritkítják az elkanászodott szörnypopulációt

## A SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG

A kiváló tartalomhoz szép külső is dukál, és a Torchlight II e téren sem okoz csalódást. A leginkább a World of Warcraftre, na meg az előző részre emlékeztető stílust sikerült tökéletesre csiszolni. A változatosságnak, a mesteri kidolgozottságnak hála egy kifejezetten gyönyörű játékról beszélhetünk, amely nem csak a maga kategóriájában nevezhető szépnek. A játék végső nagy fegyverténye a gépigénye, hiszen a második rész a Torchlighthoz hasonlóan szinte bármilyen gépen elfut, így a legspártaiabb laptop tulajdonosok és az erőgéppel rendelkező hardcore játékosok is bármiféle probléma nélkül vethetik bele magukat az akció sűrűjébe. És még a pénztárca mélyére se kell nyúlni, hiszen a program 19 euróért rendelhető elő a Steamen, de készül belőle dobozos változat is, amelynek hazai verziója még a digitális verziónál is olcsóbban kínálja majd a 2012-es hack 'n' slash kínálat egyik igazi ékkövét. Mert nem kell ahhoz tizenkét év, vagy egy pokolból elszabadult démon, hogy valaki közel tökéleteset alkosson.

## TORCHLIGHT MMO

A Torchlight sikere láttán megrészegült Runic Games kezdetben nem egészen tudta, merre érdemes tovább menni, így a méretüket meghazudtolva álmodtak nagyot, elsőként egy Torchlight MMO-n dolgozva. Szerencsére meglehetősen gyorsan rájöttek arra, hogy MMO-t gyártani, pláne tapasztalat és pénz nélkül nem feltétlenül jó ötlet, így inkább a második rész került a középpontba. Az MMO-ról ennek ellenére nem tettek le, valamilyen formában (ha nem is klasszikus MMO-ként), masszív multiplayer módra építve mindenképp várható Torchlight, de ez még a nagyon távoli jövő zenéje.

# Heroes & Generals

# Interjú a fejlesztőkkel

[RITA WILSON]

Soha sem volt még ilyen jó indie fejlesztőnek lenni, legyen szó olyan sikeres és elismert zsenikről, mint a Mojang stábja, vagy veteránokról, akik nagy múltú sorozatokat, olajozottan működő stúdiókat hagynak ott az ismeretlenért, behódolva az innováció és az újítások csábításának. A Reto-Moto csapata ilyen, hiszen a dán IO Interactive-ból kivált egység nagyot álmodik, megpróbálva egyesíteni a stratégiákat, az FPS-eket és a masszívan online játékokat. Ez a keverék nem teljesen új, de hiába tudunk több példát is mellé állítani a távoli és a közelmúltból, egyik se volt átütően sikeres, komoly eladásokat hozó próbálkozás. Talán majd most? A 2012/12-es számban már alaposan bemutattuk a Heroes & Generals-t, mostanra azonban már ki is tudtuk próbálni, sőt, varázsütésre még magukat a fejlesztőket is mikrofon elé tudtuk citálni, hogy ők maguk meséljenek a játék születéséről, a terveikről, ötleteikről. Végezetül Tikát és JohnBartot is kivezényeltük a korai bétaverzió bugokkal és befejezetlen funkciókkal, kiegyensúlyozatlan fegyverekkel alaposan megszórt csataterére.

**A Reto-Moto Games alapítása előtt többségetek az IO Interactive-nál dolgozott. Miért távoztatok egy jól működő, világszerte ismert stúdiótól? Nem féltek ettől a határtalan szabadságtól és a bizonytalanságtól, főleg a jelenlegi gazdasági helyzetben, és a játékipar mostani, nem éppen felhőtlen időszakában?**

Aki mer, az nyer! (nevet) Ha tényleg változtatni, újítani akarsz a már bevált dolgokon, akkor bizony kockázatot kell vállalnod. Azért indítottuk el ezt a projektet és a stúdiót, hogy az innováció közepén, a „vihar szemében" legyünk, és úgy érezzük, hogy ezt el is értük. Nehéz és sok fejfájással járó dolog, de a közösségtől, a játékosoktól kapott visszajelzések olyan kiválóak, hogy minden fejfájás és idegeskedés megéri.

**Hányan dolgoznak a Reto-Motónál? Esetleg alkalmaztok külsősöket, más cégeket, vagy mindent egyedül, házon belül készítetek?**

Jelenleg 28 fő tartózkodik házon belül, néhány külsős támogatón túl. Más cégekkel elsősorban a mobil piacra szánt projektjeink esetében működünk együtt.

**A gazdasági válság közepén támogatót szerezni nehéz feladat lehetett. Hogyan találtatok mecénásra?**

Kemény munkával. Nagyon-nagyon sok, kemény munkával. Temérdek meetinget tartottunk, ezernyi prezentációt adtunk elő – ha jobban belegondolok, akkor minimum egy év ment el csak arra, hogy pénzt szerezzünk és a tényleges fejlesztés csak ez után kezdődhetett meg.

**ADATOK**

FEJLESZTŐ
**Reto-Moto**

MŰFAJ
**MMOFPS**

MEGJELENÉS
**2012.**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**50%**

**STÍLUSMINTA**

**Natural Selection**
2002 (UNKNOWN WORLDS)

**Nuclear Dawn**
2011 (INTERWAVE)

**Csak a képeket látva a Heroes & Generals egy teljesen sablonos FPS-nek tűnik, de már a vele töltött első percek után is egyértelmű, hogy erről szó sincs. Be tudnád röviden mutatni a játékot?**

Először is, a játékot mi mindig is csapat alapú shooternek álmodtuk meg, egy olyan különleges játékmenettel, ahol a játékosok a csatatéren, szemtől szemben is harcolhatnak, fej-fej mellett, vagy igazi stratégaként, felülről, madártávlatból szemlélve az összecsapásokat. Az olyan játékok, mint az EVE Online (még a Dust bejelentése előtt) remek inspirációs forrásként szolgáltak egy olyan projekthez, amely erős közösségi funkciókkal is rendelkezik. Ez sokkal inkább egy „háborús menedzsment", mint egy igazi stratégiai játék, amellett persze, hogy egy shooter is.

**Ágyúval madarat, panzerfausttal házat. A játékban rombolni ugyan nem nagyon lehet, de a robbanások legalább kifejezetten szépnek nevezhetők**

**Kifejezetten egyedi, szinte sose látott ötletet álmodtatok meg a játékhoz, hiszen az FPS mellett van egy stratégiai rész is. Honnan jött ez és hogyan is működik egész pontosan?**

Az ötlet akkor jött, mikor arról beszélgettünk, hogyan lehetne a Freedom Fighters és a Hitman sorozat készítése során szerzett 3D-s tapasztalatainkat egy online világba átültetni. Valahogy triviálisnak tűnt a játékosokat egy közös cél zászlaja alá terelni, ahelyett, hogy csak a karaktereik szintlépésére, az XP grindelésre helyeztük volna a hangsúlyt. Emlékszem, hogy annak idején nem tudtam felfogni, miért ölnek játékosok milliói napokat, heteket a World of Warcraftban például az ork főváros raidelésébe (lovagként) úgy, hogy a csaták végén semmi jutalom nem üti a markukat. Azonnal arra gondol az ember, hogy „mennyire jó lenne, ha az orkoknak lenne beleszólása a végkimenetelbe, így lehetnének igazi győztesek és vesztesek is?".

**Van tényleges befolyása a csaták és különösen a háború végkimenetelére az egyszerű gyalogos harcosoknak, vagy ez valójában a számokról, a túlerőről szól – mindenki inkább csak ágyútöltelék, és az győz, aki a legnagyobb sereggel rendelkezik?**

Már most látjuk a számok alapján, hogy rengeteg olyan játékos van, aki egyértelműen jobb, mint a többiek. Értelemszerűen az ő szerepük a csaták végkimenetelében jóval hangsúlyosabb, és ha egy parancsnok ezt képes taktikusan kihasználni (a

Mindegy, hogy repülőben, légvédelmi ütegben vagy a saját fenekeden ülsz, előbb vagy utóbb mindenképp a földön kötsz ki, méghozzá holtan

# RETO-MOTO

Habár a Reto-Moto hivatalosan még nem rendelkezik kiadott játékkal, valójában nem újonc csapatról van szó. Az eredeti formáció 1998-ban jött létre a Zyrinx és Lemon kódnéven futó fejlesztőkkel, akik nélkül nem jöhetett volna létre az IO Interactive és a Hitman sorozat. A 47-es ügynök kalandjainak tökéletesítése után sokan távoztak az IO-tól, és visszatértek a gyökerekhez, hogy megvalósítsák álmaik játékát: ez lett a Heroes & Generals. A legénység impozáns tagokból áll, hiszen többek között a fedélzeten van az a **Jacob Andersen** is, aki a kérdéseinkre válaszolt – nem mellesleg ő volt a felelős az eddigi Hitman epizódok játékmenetéért, vagyis azért, ami miatt mindanynyian rajongunk a dán akciójátékért.

legjobbakat a legfontosabb területekre vezényelni), látni fogja mindenki, hogy igenis mindenki drasztikusan tudja befolyásolni az eseményeket.

**A játék kifejezetten komplex, olyan ötletekkel, olyan játékmenettel rendelkezik, amit ez előtt még nem nagyon láttunk: ennél távolabb nem is állhatna egy hagyományos FPS-től. Nem féltek, hogy ez az összetettség, a hosszú és bonyolult tanulóidőszak rengeteg játékost el fog riasztani? Mire számítotok?**

Eddig szerencsére rendkívül jók a visszajelzések, különösen azoktól, akik régóta egy, a szokásosnál jóval lassabb mederben folyó, sokkal csapat orientáltabb élményre várnak, szemben például a Call of Duty instant, nagy dózisban adagolt akciójával. Úgy számolunk, hogy a mi közönségünk az átlagos játékosoknál jóval idősebb, érettebb emberekből fog állni. Ez egyáltalán nem ismeretlen számunkra, a Hitman kapcsán pontosan ugyanez volt a helyzet, hiszen mikor megálmodtuk, gyakorlatilag nem volt a piacon a lopakodásra kihegyezett akciójáték – sokan támadtak is minket azért, hogy miért különbözünk ennyire a piac többi szereplőjétől. Azonban mint kiderült, hatalmas közönség várt az ilyen típusú játékokra.

**Egyre inkább úgy tűnik, hogy sok fejlesztő kezd visszakanyarodni az ezredforduló után csúcsra járatott második világháborús témához. Ti miért döntöttetek e mellett, mik azok a csaták vagy elemek, amiket még senki se dolgozott fel, vagy ahol lehet még újítani? Miért nem inkább egy modern, vagy általatok kitalált futurisztikus háborúba öltétek az energiátokat?**

A második világháború adta a modern, nyugati társadalom alapját. Ez az egyetlen olyan konfliktus, amit a világon mindenki igazán át tud érezni valamilyen úton-módon. Még mindig rengeteg elmesélésre váró történetet rejt, úgyhogy egyáltalán nem aggódunk amiatt, hogy esetleg kifogynánk a témákból. A játékok az amerikai megszállást talán már túlságosan sokszor dolgozták fel, azonban mégis kevesen merték ezt a németek oldaláról is megmutatni. És el se tudom mondani mennyire izgatott vagyok, várva a napot, mikor elindulunk keletre, Japánt és Oroszországot is bevonva a küzdelmekbe, jelentősen kibővítve a mostani térképet és csatateret.

## Már több mod és azokból született dobozos játék is megpróbált stílusokat ötvözni, de igazán átütő sikert a H&G érhet el

**Évekig tartott, de mostanra a nyugati játékfejlesztés is utolérte Ázsiát a F2P alapú játékok kapcsán. Szerinted az elmozdulás ebbe az irányba jót tesz majd a játékiparnak, illetve a játékosoknak?**

Igen, mindenképp! 39 éves vagyok, egész életemben játszottam, és teljesen meg vagyok elégedve a F2P modellel. Feleségem, családom, munkám van, vagyis túl sok teendőm, hogy hetente 70 órát vagy annál többet játszhassak. Úgyhogy számomra és a hozzám hasonlóak számára a pénztárcámba nyúlni a hardcore játékosok utolérése érdekében kifejezetten egyértelműnek, elfogadhatónak és remeknek tűnik, egészen addig, míg át nem lendül valaki a ló túloldalára, és el nem kezd olyan sokat költeni, hogy mindenképp ő legyen a győztes – a sikerélményt megvásárolni semmiképp sem bátorítandó dolog.

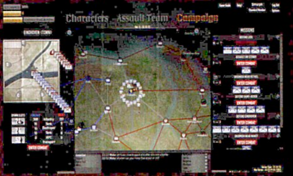
Azt se felejtsük el, hogy akkor a legjobb a játék, ha nagyon sokan vesznek részt benne. A F2P egyik nagy erénye pont ez, na meg a rettenetesen alacsony pénzigénye: sokkal olcsóbb így AAA kategóriás játékot készíteni, mint a hagyományos modellben. Pontosan ezért is láttunk az elmúlt évek során annyira kevés újító, forradalmi változásokat hozó játékot, hiszen a kísérletezés túlságosan drága és rizikós dolog és ezért a legnagyobb kiadók inkább nem is ölnek pénzt az ilyen irányú próbálkozásokba. Ez a F2P modell miatt már nincs így.

**Egy hozzátok hasonló új stúdió számára egyértelműnek tűnik a F2P játékgyártás, de annak is megvannak a maga kockázatai: szerinted ti képesek lesztek minden akadályt sikerrel venni?**

Nos, ebben a világban soha semmi sem biztos, de amíg hallgatunk a közönségünkre, és azt a játékot készítjük el, amikre ők vágynak, addig semmi sem állhat az utunkba.

**Gondoltatok már a jövőre? Ha a Heroes & Generals sikeres lesz, akkor nem tervezitek esetleg nagy franchise-zá építeni, mondjuk egy hagyományos, dobozos, ne adj' isten multiplatform folytatással?**

A Heroes & Generals már a kezdetektől fogva egy olyan játéknak készült, amit az évek során könnyen lehet bővíteni, kiegészíteni, olyan új irányokba vinni, amelyekről még csak nem is álmodtunk, sem mi, sem a játékosok. Jelenleg már fejlesztés alatt áll egy iOS-es és egy Androidos alkalmazás, amely kiegészíti a játék világát, így azt se tartjuk kizártnak, hogy egy nap a konzolok felé is elkanyarodunk.



# JohnBart csatázik

Mint emlékezhettek rá, a 2011/12-es Guruban szerény személyem volt felelős a Heroes & Generals akkori hadiállapotáról beszámolni, személyes érintettségem okán így adta magát a zárt pre-bétában való részvétel (az elnevezés találó, mert bár többször láttam kapcsolódási hibaüzenetet, mint tényleges ütközetet, sikeres csatlakozás esetén már egész játszható volt a program).

Bár a kipróbált verzióból még igen sok (korábban beígért) funkció hiányzott, mind az RTS, mind az FPS mód elérhető volt (bár még némileg kezdetleges formában). Az előbbi voltaképp csomópont-alapú seregmozgatást jelent, mely során, a harctéren gyűjtött kreditekből, vagy a pénzért kapható aranyból összeállított seregünket a csomópontként működő városok között mozgatva igyekszünk átkarolni, kikerülni, vagy letámadni az ellenoldal bevédett node-jait. Az utóbbiban ugyanakkor alapfelszereléssel, vagy némi kredit fejében egyénileg felszerelt karakterrel vehetünk részt 19 másik játékossal egyetemben (jelenleg négy különböző pályán). Maguk a csaták leginkább a Battlefieldre hajaznak: sokat ugrálni és sprintelni nem javallott, a járművek kezelése már most pofonegyszerű, a ballisztika pedig pont annyira valósághű, amennyire egy csapatalapú online akciójátékhoz kell (mindent elmond róla, hogy a böszme MG42-es géppuska érezhetően szór, de csípőből is lehet vele darálni). A két mód tehát egész jól formálódik, engem mégis az érdekelt leginkább, hogy mennyire dinamikus a kettő közötti kapcsolat.

Nos, véleményem szerint eléggé, mivel az FPS-módban elérhető lehetőségek már most több szálon kötődnek a böngészős hadicselekhez (ez pedig a későbbiekben elvileg csak kidolgozottabb

lesz). Az alap kapcsolódási pont, hogy a választható karaktereket és az elérhető járműveket a harctérre vezényelt sereg összetétele határozza meg, akár csak a respawnok számát: minél nagyobb a csapat, annál többször éledünk újra (ha pedig csata közben a térképen erősítés jön, újabb spawnslotok nyílhatnak). Fontosabb viszont, hogy a térképen tett RTS-es mozdulatok a spawnpontokat is befolyásolják. Ha például három különböző irányból támadjuk le tiszttársainkkal a célvárost, rögtön három kezdőponttal indulunk FPS-módban, ami könnyen a győzelem és a vereség közötti különbséget jelentheti.

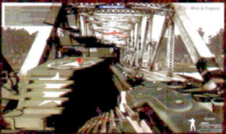
A H&G tehát tapasztalataim szerint már most egy igen jó RTS-FPS keveréknek tűnik; személy szerint nekem a legjobban az tetszik benne, hogy érzem: az FPS-ben lejátszott csaták valóban egy nagyobb háború részét képezik, ahol a siker nem csak az én és csapattársaim, hanem a „felettünk" dolgozó stratégák vállán is ugyanúgy nyugszik.

## Béta betekintő

**Szeretnéd te is kipróbálni a bétát? A fejlesztőknek hála megteheted, hiszen most minden PC Guru vásárló csatlakozhat az online csatához! Nincs más teendőd, mint ellátogatni a http://www.heroesandgenerals.com/ oldalra, regisztrálni, majd a „pcguru" kódot használni az alpha/béta mezőben. Jó játékot, sok killt, találkozunk a harcmezőn!**

# Tika harcol

A böngészőháborúból én is kivettem a részem (ötször minimum bevettük Londont), bár a Heroes & Generals abban a korai fázisban van, mint amikor egy emberpalántán először ütközik ki a zenei tehetség, tehát ebből még bármi lehet, aluljáró, de akár a zeneakadémia is. Ugyanis nem kell sok fantázia ahhoz, hogy a jelenleg 10vs10-re lekorlátozott összecsapások mögé odaképzeljek akár 50, vagy még több játékost, és akkor a francia kisváros végre nem csak egy félig üres díszlet lesz, hanem életre kel a teljes hadigépezet. Jut ember a légelhárító ágyuk mögé, a tankok együtt csörömpölnek a félhernyókkal, és a vadászgépek, ejtőernyősök kitöltik a kék eget. Jelenleg ebből annyit látunk, hogy a rendszer működik, mindenből van egy kicsi, bugból meg elég sok – a lánctalpak „lemaradnak", stb., és hogy baromi jó a járművekkel száguldozni.



Csendben megjegyezném, hogy a böngészőből indítás azért nem akkora kunszt, ugyanis ha nem a low grafikát célozzuk meg, akkor már kell egy közepes gép, a betöltési idők pedig nem nevezhetőek rövidnek. A játékban, mint tudjátok, egyszerre lehetünk parancsnokok és hősök, előbbiek a London-Berlin tengely mentén lényegében küldetéseket generálnak a szakaszok mozgatásával, utóbbiak pedig igyekeznek kitölteni azokat.

Itt máris vannak komoly kérdőjelek, például, hogy az üres szakaszok mögé valóban felzárkóznak-e majd a játékosok, jelenleg ugyanis előfordul a 10:2 vagy 7:0 felállás, ami jól szimulál bizonyos háborús szituációkat (túlerő, stb.), de nyilván nem szolgálja a játék érdekeit. Egyelőre nem látni azt sem, hogy miképp mozoghatna együtt egy nagyobb közösség (pl. egy klánként működő század), és hogyan foglalhatnának le előre bizonyos szerepköröket.

A Heroes rész, tehát amikor pályán belül lövöldözünk, járműveket használunk remek, de lehetne még jobb is. Például mi a fenéért kell külön fejleszteni a rifleman, anti-tank, recon (leánykori nevén mesterlövész) és géppuskás figurákat? Értsd, minden kasztban játszhatsz, de csak ott írják jóvá a kitüntetéseket és a teljesítményt, ahol valóban meg is vásároltad magát a kaszthoz tartozó személyt (az lényegtelen, hogy ilyen fegyvered már van, és hogy ez tök ugyanolyan zigóta, mint a másik). Az inkább arcade, mint szimuláció jellegű FPS résznek ugyan nem vagyok ellene, de az gáz, hogy per pillanat a többség géppuskával rohangál, hisz csípőből lehet tüzelni az MG42-vel, feleslegessé téve például a géppisztolyokat. A fejlesztéseknél szintén igénytelenségnek érzem az adott alkatrészből +1, +2, +3 és így tovább bónuszokat biztosító verziókat. Összegében persze ez egy ígéretes II. világháborús mix, de ahhoz, hogy kiemelkedő legyen, még igen sokat kell változnia.

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER
Xbox360; Playstation 3: 2012.05.25
PC: 2012.06.15
Csatlakozz a legendás Ghost egységhez!
Az ellenséges vonalak mögött,
a világ legveszélyesebb összecsapásai várnak rád.
Játssz 3 barátoddal egy csapatban!
A kampány és guerilla mód kirobbanó
többjátékos élményt nyújt.
Többjátékos mód 16 fővel.
3 karakterosztály, 7 játékmód,
15 térkép és feloldható tartalmak.
GUNSMITH
Testreszabható fegyverek: Több mint 20 millió lehetséges fegyver kombináció
WWW.GHOSTRECON.COM
18
www.pegi.info
PlayON!
www.playON.hu
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
BETTER WITH
KINECT
SENSOR
XBOX
LIVE
PC
DVD
ROM
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
UBISOFT

# COMPANY OF HEROES® 2

[IRTA MIGUEL] **Mostanában mintha a világon mindenhol fegyvert tennének a sikeres játékok folytatásán dolgozó csapatok munkásainak fejéhez, mert szinte senki sem mer ragaszkodni a bevált recepthez. Szinte. A Relicnek erről nem szóltak!**

Még 2006-ban minden a Relic nevű fejlesztőcsapat ellen szólt. A második világháborús témájú játékok már épp kezdtek megfelelően unalmassá válni, az Xbox 360 épp akkoriban látott neki bekebelezni a játékvilágot, a PC-függő stílusok, mint például a valós idejű stratégiák, pedig egyre inkább a háttérbe szorultak. Ebben a helyzetben gondolta úgy a korábban a Homeworlddel és a Warhammer-játékokkal nevet szerzett kanadai csapat, hogy megcsinálja minden idők legjobb második világháborús RTS-ét. Azt nem tudni, pontosan és hivatalosan hány darab is ment el a játékból világszerte, az azonban mindennél többet mond, hogy a mai napig bő negyedmillióan játszanak online rendszeresen a Company of Heroes első részével.

## A TITOK

Nem kell nagyon mélyre ásni ahhoz, hogy rájöjjünk, mi volt a siker titka. Egyrészt sikerült a háború leginkább ismert csatasorozatát kiválasztani: a 101-es légideszantot, illetve a 29-es gyalogsági hadosztály A századát irányítva nagyjából pont az történt a játékban, ami a Ryan közlegény megmentésében, vagy a sikeres HBO-sorozatban, az Elit alakulatban. Partot értünk Normandiában, és aztán egészen a háború végéig rugdostuk a nácikat.

És amikor azt állítom, hogy pont az történt, akkor nem viccelek, a CoH ugyanis az RTS-ek közül talán elsőként hozta érezhető közelségbe a csatákat. Úgy játszottunk stratégiát, hogy közben már-már FPS-be, TPS-be illő jelenetek rohantak el a szemünk előtt. Az egészen újszerű élmény mellé ráadásul egy olyan, addig keveset használt gazdasági és mikromenedzselési rendszer került, ami úgy könnyen elfogadható szélesebb rétegek (például a hozzám hasonló koca-RTS-esek) számára, hogy nem nélkülözi a megfelelő mélységet. A játék egyik legszimpatikusabb megoldása ugyanis az volt, hogy nem a valós idejű stratégiák sokak által gyűlölt alapanyag gyűjtögetős megoldását erőltette, ráadásul a helyette alkalmazott területfoglalásos módszer nemcsak valósághűbb volt a bányászatnál, de kifejezetten érdekes taktikai réteget adott a játékmenetnek. Fel is vetődik hát a kérdés: vajon mi kell, hogy változzon ahhoz, hogy a Company of Heroes folytatása is legalább akkora durranás legyen, mint az első rész volt?

## A VÁLASZ: SEMMI!

Nos, a Relic szerint csak azért, mert napjaink játékiparában állandóvá vált a fejlődés lépéskényszere, nekik nem kell beállni a sorba. A Company of Heroes meghozza azt, amit eddig csak a periférián mozgolódó kicsik, és az Activisionhöz hasonló, gyűlölten sikeres cégek mertek: csak térben mozdul, időben nem.

Magyarán szólva tehát a folytatás továbbra is a második világháborúban marad, ezúttal azonban az unalomig ismert nyugati front

### ADATOK

KIADÓ
**THQ**

FEJLESZTŐ
**Relic**

MŰFAJ
**RTS**

MEGJELENÉS
**2013. tavasz**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**50%**

### STÍLUSMINTA

**Codename: Panzers**
2004 (CDV)

**Company of Heroes**
2006 (THQ)

Még ha egy páncélos is pöfékel az ember mellett, még ez sem adhat annyi önbizalmat, hogy simán belemenetelj a fagyos húsdarálóba

helyett a szintén széleskörűen, csak sajnos nem a történtekhez illő színvonalon feldolgozott keleti front felé fordul. A szovjet honvédő háborúból indulunk, egész pontosan Sztálingrád poklának közepéből, és az egyjátékos kampány egészen addig tart majd, amíg a Vörös Hadsereg katonái ki nem tűzik a szovjet lobogót a Reichstagra Berlinben. És mielőtt legyintenénk a dologra, nézzünk csak jobban a mélyére annak, miért is lehet érdekes ez a cselekménysor.

Röviden összefoglalva például azért, mert bármennyire is fáj ez az 1990 utáni önérzetünknek, a második világháborút elsősorban a szovjet hadsereg erőfeszítései döntötték el, pontosabban az, hogy a keleti front embertelen vérszivattyúiban a német hadsereg olyan komoly veszteségeket szenvedett el, hogy esélye sem volt a nyugaton támadó amerikai-angol-kanadai csapatok ellen. Ennek a rögtönzött töri órának a játék részleteit illetően is van jelentősége, hiszen a tízmilliós nagyságrendben elhulló emberek 70 év távlatából már leginkább csak mint „hatalmas csaták" kerülnek említésre, és mi kéne más egy jó RTS-hez, mint néhány igazán durva csata, egy jól bevált játékmechanikával megtámogatva?

## KELET AZ KELET

Sztálingrád, 1942. Kevés nagyobb szívás volt a második világégés (és úgy általában az

univerzum története) során, mint az orosz vezető nevét viselő, ráadásul stratégiailag sem elhanyagolható városért folyó 5 hónapos küzdelem. A sztálingrádi ütközetet a történészek amúgy a harmadik nagy fordulatként emlegetik a Midway-szigeteki ütközet és az El Alamein-i győzelem mellett, a délnyugat-oroszországi városnál elszenvedett hatalmas vereség után ugyanis a német hadsereg egyetlen komolyabb győzelmet sem tudott elkönyvelni. A Company of Heroes 2 kampánymódja is nagyjából erre épít majd.

Az egyelőre „húsznál is több" küldetésben mindent megkapunk majd, amit a Vörös Hadseregnek le kellett győznie. Például városi harcot, ahol visszatér, sőt igazán előtérbe kerül az első részből ismerős épületfoglalás és ostrom. Ha valaki esetleg elfelejtette volna, a CoH volt az első RTS, amiben tudatosan fontos szerepet szántak annak a valóságban is sűrűn alkalmazott lehetőségnek, miszerint a katonák szívesen veszik be magukat egy-egy épületbe. A félig leomlott épületekkel teli városban azonban nemcsak az lesz jó, hogy néhány jól irányzott találattal teljesen leamortizált, romokkal teli várost varázsolhatunk belőle, hanem hogy itt látszik majd igazán a fontos újítások egyike, a „True Sight", vagyis az „azt látod, amit a katonáid" rendszer is. Az ellenség észlelése már az első részben is fontos szerepet kapott, a tüzérség hatékony irányítása például még egy elvesztettnek tűnő helyzetből is kisegíthette a csapatunkat, az új részben azonban az átdolgozott algoritmus valóban csak azt mutatja majd meg, amit az akcióban résztvevő bakák látnak.

Márpedig a látómezőnkbe az üszkös falakon és a csonka épületeken kívül számos egyéb dolog beléghat. Közepesen képzett fotelgenerálisoknak rögtön beugrik a ködképző gránát, és valóban, a mesterségesen teremtett, illetve a robbanások és tűz keltette füst hatékonyan rejti majd el katonáinkat, de a True Sight alaposan lecsökkenti a páncélosok és egyéb, alapvetően zárt járművek észlelési lehetőségeit is. Konkrét játékbeli példára levezetve ez annyit jelent, hogy bár továbbra sem lesz kellemes belefutni a német tankokba, most akár néhány gyalogossal is lenyomhatjuk majd a fémszörnyeket, feltéve, hogy nem látnak meg minket – márpedig ha jó irányból közelítünk, nem fognak. Oroszországban azonban nem kell feltétlenül mérnöki találékonyság ahhoz, hogy a látótávolságot csökkentő elemekre bukkanjunk, elintézi azt a tél is – a CoH folytatásában talán semmi sem kap akkora hangsúlyt, mint a hideg, a köd és a hó.

A játék bejelentésekor bemutatott pályán is ez kapja a főszerepet. Persze nehéz is lenne a keleti fronton játszódó világháborús RTS-t gyártani úgy, hogy ne jelenjen meg a tél, azonban a CoH ennél jóval tovább megy. A hó itt nem egyszerű fehér textúra, nem puszta

Jöhet tél, jöhet a fagy, lehet nyakig érő hó, a szovjet katona akkor is harcol... míg van vodka!

hangulati elem. A Relic harcászati jelentőségének megfelelően kezeli a manapság már legtöbbször csak sportcélokra használt csapadékformát: a hónak mélysége és ellenállása van, a hó akadály, végszükség esetén pedig fedezék. A hóban közlekedő tankok jól kitaposott nyomot hagynak maguk után, ami nagy segítség a környéken tartózkodó gyalogos egységeknek, nekik ugyanis komoly hátrány, ha térdig-derékig érő szilárd csapadékban kell rohamozniuk. A játék ismertetésekor a rzsevi húsdarálót feldolgozó misszió küldetésben az is látszott, hogy ez nemcsak PR-duma, a kitaposott ösvényről letérő egységek hamar komoly bajba keveredtek, ha a nyílt mezőn, hónaljig érő hóban tapicskolva találta őket egy német géppuskafészek tüze. A sajtótájékoztatón bemutatott vékony kis szelet kiválóan mutatta be, mire képes a játékot hajtó új, Essence 3-as motor.

A hóval kapcsolatban hamar kiderült az is, hogy a tankokon kívül még a robbanások is hatékonyan rendezik, és a tankok sem feltétlenül mindenhatók, egy-egy nagyobb hótorlaszban a monstrumok is simán elakadnak. A bemutató a környezet lehetőségeinek kiaknázását hangsúlyozza, és nem csak azért, mert a mély hóból az útra menekülő szovjet egységek kisvártatva a fehér paplan alatt megbúvó aknamezőre futottak. A demóban az első részben jól megszokott, pörgős csata zajlott, a tempós fedezékharcba és a lassan, de határozottan amortizálódó környezetbe egy új elem is vegyült (már azon túl, hogy a katonák mostantól át is tudnak mászni a fedezékeken, ahelyett, hogy megkerülnék őket).

### A 227-ES SZÁMÚ PARANCS

Az új elem a két fronton szembenálló felek különbségében rejlik. A nyugati hadszíntéren, vagyis a CoH első részében nagyjából ugyanolyan jól képzett és felszerelt seregek adták a harcoló feleket, a szovjet hadsereg azonban máshogy működött. A képzett katonák jó része, nagyjából három millió fő elesett vagy hadifogságba került a Barbarossa-hadművelet első hónapjaiban, minek következtében a Vörös Hadsereg egyfajta torz tömegtermelésre állt át a jól képzett és jól felszerelt németek ellen. A CoH második részében ezt az elvet lesz talán a legnehezebb elfogadni – az általunk irányított egységek mind hatékonyságukban, mind felszereltségükben elmaradnak majd a Wermacht-katonákkal szemben, viszont nem lesz elvárás, hogy úgy vigyázzunk rájuk, mint az első részben kapott hímestojás-szerű amerikaiakra.

Sőt, ezúttal a vesztésre álló katonáink lelki világát sem kell nagyon ápolgatnunk, a játék történéseinek idején ugyanis már életbe lépett Sztálin hírhedt 227-es számú parancsa, melynek értelmében minden olyan katona vagy parancsnok, aki nem hajlandó életét áldozni a harcban, automatikusan árulónak bélyegezhető, és mint ilyet, az első igazán lelkiismeretes parancsnok kivégezheti. A támadásra vezényelt bakáknak tehát nem sok választása van: vagy elvéreznek a német állások előtt, vagy elfoglalják azokat – a visszavonulás lehetőségét a saját bajtársaik által kezelt géppuskák zárják el. A bemutatóban ez egyelőre úgy jelent meg, hogy a támadásban megakadt első hullámból visszaszivárgó egységeinket egy átvezető videóban halomra lőtték az arcvonal felénk eső oldalán állomásozó géppuskások. Nem túl valószínű, hogy a hírhedt 227-es utasítás valóban csak ennyiben merül majd ki, de hogy pontosan mit is jelent majd ez játékmechanikai szempontból, egyelőre nem világos. Érdekes helyzetet szülhet ez a folyamatos támadási kényszer, főleg akkor, ha hozzávesszük, hogy nem a megszokott profi katonákkal, hanem rosszul felszerelt, a legalapvetőbb kiképzést is nélkülöző szerencsétlenekkel kell majd rohamoznunk.

## OROSZ CSATÁK

Az 1941 novembere és 1942 februárja között lezajlott csata valószínűleg minden idők egyik legvéresebb ütközete volt. A stratégiai és presztizs szempontok alapján is fontos városban nagyjából 3 millióan haltak vagy sebesültek meg. Az eleinte komoly hátrányban lévő szovjet erők végül azzal tudtak felülkerekedni a páncélosokkal és tüzérséggel támogatott, jobban képzett és felszerelt németeken, hogy folyamatosan szoros harcérintkezésben maradtak a Wermacht egységeivel, így a tüzérség nem tudta, hogy akit lő az német vagy orosz. A végsőkig küzdő németeket végül egy nagyszabású átkaroló hadművelettel bekerítették – a többit nagyjából elintézte az utánpótlás hiánya és az egyre súlyosbodó hideg. A csatát az európai hadszíntér fordulópontjának is tartják, nagyjából innen számítják a Vörös Hadsereg egészen Berlinig érő sikerszériáját.

1941 – SZTÁLINGRÁD

1942 – RZSEV

A Rzsev város körül lefolytatott ütközetsorozat egyike a keleti front egyik legkevésbé feltárt történéseinek. Az 1942 januárjától 1943 márciusáig tartó, több kisebb és nagyobb csatából felépülő eseménysort még csak az elmúlt két évtizedben kezdték el komolyabban kutatni a történészek. A Mars fedőnevű hadművelet elméletileg egyszerű elterelés volt, de amerikai történészek szerint elég valószínűtlen, hogy Zsukov admirális, aki amúgy jó stratégának bizonyult, valóban egy egyszerű elterelő hadmozdulat kedvéért vezényelt volna támadásba nagyjából 600 000 embert és 2000 tankot. A rzsevi húsdaráló több helyszínén és teljes ideje alatt nagyjából 1 millió ember halt vagy sebesült meg, érdekesség, hogy a szovjet veszteségek nagyjából két és félszeresét adták a németekének.

A Zitadelle fedőnevű német hadművelet volt a náci hadvezetés utolsó komolyabb kísérlete a keleti fronton. Az 1943. július 4-13. között lejátszódó események eleinte komoly német sikerekkel indultak, azonban a kilencedik napon Hitler (valószínűleg a szicíliai partraszállás miatt) váratlanul visszarendelte a sikerek nagy részét elérő páncélos alakulatok komoly hányadát. Érdekesség, hogy a szovjetek jóval a támadás előtt tudtak már az offenzíváról, így alaposan fel is készültek rá: nagyjából 40 kilométer mély védekezési zónában - egyéb intézkedések mellett - négyzetkilométerenként 1000 darab gyalogsági, és 8-900 darab páncélos aknát rejtettek el. A szovjet veszteségek általában négy-nyolcszorosát adták a német oldalon elvesztett ember- és páncélos erőknek, de a végső taktikai győzelem mégis az előbbieknek jutott.

1943 – KURSZK

# COMPANY OF HEROES ONLINE

Nem tartott sokáig az amúgy érdekesnek ígérkező Company of Heroes Online (CoHO) karrierje: az Európában 2010 szeptemberében beizzított szervereken játszóknak a következő februárban már jött is a hír, hogy igyekezzenek minél hamarabb elkölteni a korábban megvásárolt pontjaikat, mert hamarosan leállítják az amúgy mikrotranzakciós szolgáltatást.

Hivatalos magyarázat azóta sem érkezett, valószínű, hogy a kisebb összegű vásárlásokra alapozó modell nem tejelt olyan jól, mint az a menedzserek előzetes táblázataiban szerepelt. Utólag persze érthető, hogy a Relic egy kétes kimenetelű MMORPG helyett egy teljes értékű folytatásra koncentrál. Az internetes játékmódok amúgy nem tértek el sokban a nem-online CoH lehetőségeitől.

Az egyikben oldalanként 4 fős csapatok egy CTF-rendszerű területfoglalásos mókában mérhették össze az erejüket (ha nem akartak a zászlókkal szenvedni, az ellenség minden épületének lerombolása is nyerő húzás volt), a másikban pedig a játékosok egy sereg lehetőség beállításával szabhatták meg, hogy milyen feltételek mellett ontják ki egymás belét. Szintén csak az Online-ban találkozhattunk a speciális hős egységekkel, akik extra tulajdonságot adtak a harcoló egységeinknek (viszont nem voltak sokkal erősebbek azoknál), emellett speciális képzettségbónuszokkal erősíthettük meg az oldalunkon harcolókat. Az MMORPG-szerűséget a Command Tree elnevezésű lehetőség adta, ami a szinteket lépő játékosnak különböző, a csapatokat érintő bónuszokat és fejlesztési pontokat termelt.

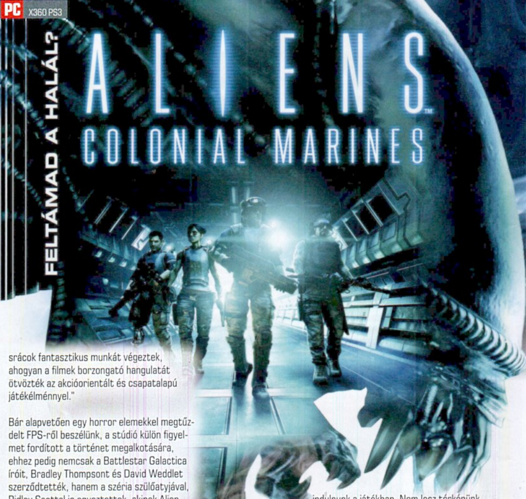
## A HÁBORÚ BORZALMAI

Egy biztos: a fejlesztők mindenképpen bele akarják majd építeni a játékba a tényt, hogy a keleti front valóságos pokol volt az első részben megismert amerikai osztálykiránduláshoz képest. Az ezúttal is erős, központi történetszállal és jól dramaturgizált jelenetekkel operáló játékban egy haditudósító szemüvegén keresztül ismerjük majd meg a sztorit. A Relic szerint nagyon fontos, hogy a CoH2 a korábbiakhoz képest közelebb hozza, valósághűbben mutassa be a háború borzalmait. A tervek alapján a játék egyik fő erőssége a szándékosan durva, megrázó történetvezetés lesz, ennek megfelelően alakították egy-egy apróbb részleten is.

A látvány fejlődésével kapcsolatban például nem az a legfontosabb, hogy a talajszintig bezoomolva olyan szépen kidolgozott környezetet és karaktermodelleket kapunk, hogy az akár egy közepesen drága FPS-ben sem vallana szégyent. Nem, sokkal előrébb van a listán a lángszórók működésének, illetve a tüzek terjedésének szimulációja, a lángra kapó épületekből sikítozva előrohanó égő fáklyákkal. A járművek esetén sem a poligonszám emelkedése a lényeg, hanem hogy a küldetések folyamán bármelyik pillanatban fordulhat a kocka egy szabadon hagyott, és az ellenség által megkaparintott tank miatt. És ha ez nem lenne elég, a fejlesztők mindent elkövettek, hogy a kor összes, még ma is fellelhető fegyverének hangját rögzítsék – állítólag zongorázni lehet majd a különbséget az első és a második rész effektjei között.

A műveletlen haditörténész elképzelni se tudja, mi lehet a katona hátán az a hordószerű képződmény, de biztos, hogy nem rum

A furcsa végeredmény tehát az, hogy a Relic a Company of Heroes 2-ben úgy lép majd előre, hogy közben nagyjából egy helyben marad. Nem próbálkoznak semmi merésszel, és minden idők egyik legjobb RTS-énél erre nincs is szükség, ráadásul a keleti front, és az ott elesett vagy megsebesült 30 millió ember megérdemli, hogy végre ne kispénzű orosz fejlesztők munkáiból ismerje meg a világ azt a rengeteg áldozatot és hősiességet, ami nélkül napjainkban a német lenne a hivatalos nyelv egész Európában.




# FELTÁMAD A HALÁL?

[ÍRTA MD] A Csillagok háborúját leszámítva kevés olyan széria létezik a sci-fi univerzumban, mely olyan becses helyet foglalna el a rajongók szívében, mint Ridley Scott és James Cameron savvérű dögjeinek története. Nem csoda hát, hogy a játékosok kiemelt figyelemmel kísérik a Gearbox próbálkozását, hogy monitorjainkon feltámasszák a pixel-Halált...

Két esztendeje, a 2010-ben megjelent, Predatorral közös kaland óta nagy a csönd a xenomorphok háza táján, pedig a többek közt a Borderlands-et is jegyző Gearbox stúdiónál már 2006-ban elkezdtek dolgozni a SEGA megbízásából a videojáték-franchise legújabb darabján, az Aliens: Colonial Marines-en. Ugyan 2001-ben a Check Six Games jóvoltából már elkészült egy azonos című, A bolygó neve: Halál és a Végső megoldás: a Halál között játszódó FPS PlayStation 2-re, amit a megjelenés előtti utolsó pillanatban töröltek, ám a Gerabox bevallása szerint saját fejlesztésük nyomokban sem fog emlékeztetni az akkori koncepcióra. A Colonial Marines ugyanis A bolygó neve: Halál történetére épül, annyi változtatással, hogy az LV-426 mégsem robbant fel Ellen Ripleyék sietős távozását követően. A játékban egy Christopher Winter nevű tengerészgyalogost kell majd irányítanunk, aki egy csapat élén hetekkel a film történései után megtalálja az LV-426 körül keringő és segélykérő jeleket sugárzó Sulaco csatahajót. A folytatást innen már nem nehéz kitalálni...

**Az ACM egyfajta videojátékos tisztelgés lesz a klasszikus Alien-mozik előtt, megidézve azok univerzumát és hangulatát**

### VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A Gearbox az Alien sorozat legjobb hagyományaihoz kanyarodik vissza a játékkal: nemcsak a mozis széria műfaji jellegzetességeit, hanem annak világát és atmoszféráját is igyekeztek a fejlesztők adaptálni új FPS-ükhöz. „Az ACM az eddigi legtökéletesebb Alien-játékélményt fogja nyújtani" – lelkendezett Gary Knight, a SEGA marketing alelnöke. „A Gearboxos srácok fantasztikus munkát végeztek, ahogyan a filmek borzongató hangulatát ötvözték az akcióorientált és csapatalapú játékélménnyel."

Bár alapvetően egy horror elemekkel megtűzdelt FPS-ről beszélünk, a stúdió külön figyelmet fordított a történet megalkotására, ehhez pedig nemcsak a Battlestar Galactica íróit, Bradley Thompsont és David Weddlet szerződtették, hanem a széria szülőatyjával, Ridley Scottal is egyeztettek, akinek Alien előzményfilmje, a Prometheus (bővebben a keretes írásunkban) bő fél évvel a játék érkezés előtt kerül a mozikba. Így az ACM nem csupán az eddigi filmekhez kapcsolódik majd ezer szállal, ismerős helyszínek (LV-426, Hadley Reménysége kolónia), szereplők (Weirzbowski, Bishop) és fegyverek (M240-es lángszóró, M41A impulzus karabély) révén, hanem a Prometheushoz úgyszintén, és állítólag találkozhatunk majd benne a filmmel kapcsolatos rejtett utalásokkal is.

A látványvilág ugyancsak ismerősen borzongató lesz, ugyanis a filmek vizuális megjelenéséért felelős Syd Mead is részt vett a pályadizájnok megtervezésében, felhasználva olyan belső és külső helyszínek, járművek és fegyverek terveit, amik végül kimaradtak a mozikból. A szűk és sötét szervizfolyosók garantálják a nyomasztó, klausztrofóbiás hangulatot, ahogyan az is, hogy tulajdonképpen vakon, HUD nélkül kell Alien vadászatra indulnunk a játékban. Nem lesz térképünk, nem látjuk, merre visznek az egyes leágazások, de még a fegyverünkben lévő lőszer mennyiségét is fejben kell számolgatnunk. És hogy ez miért jó? „Az egész lényege, hogy még jobban beleéljük magunkat a tengerészgyalogos helyébe" – magyarázza a Randy Pitchford a Gearbox vezetője. „Mikor egy videojátékkal játszunk, akkor szeretjük, ha minél több információt és visszajelzést látunk a képernyőn, de ha ezeket megvonjuk a játékostól, sokkal könnyebben beleéli magát egy veszélyes szituációba."

**ADATOK**

KIADÓ
**SEGA**

FEJLESZTŐ
**Gearbox Software, TimeGate Studios**

MŰFAJ
**FPS**

MEGJELENÉS
**2013.02.12.**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT:
**75%**

**STÍLUSMINTA**

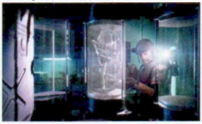
**Aliens vs. Predator**
2010 (SEGA)

### ISMERETLEN IDEGENEK?

Egyetlen tájékozódási eszközünk a mozgásérzékelő detektorunk lesz, mely heves sípolással jelzi, ha valami közeledik felénk, igazán hátborzongató pillanatokat szerezve ezzel, amire az Aliens vs. Predator játékokat ismerők gyomra minden bizonnyal azonnal görcsbe rándul. A detektor azonban csak az ellenség és a köztünk lévő távolságot jelzi, az alienek ugyanakkor igen találékony módon támadnak majd: a fejünk felett elbújnak a csövek között, átpréselik magukat a legszűkebb szellőzőnyílásokon vagy áttörik a padlót, ha azzal meglephetnek minket. Ráadásul szeretnek az árnyékos, sötét részeken megbújni és onnan villámgyorsan ránk vetni magukat, így leszedésükhöz szükségeltetik a jó reflex, pláne, hogy a játékot mozgató Unreal Engine 3-hoz vadonatúj dinamikus fény-árnyék megjelenítést programoztak a készítők, aminek köszönhetően a legutolsó pillanatban vesszük majd csak észre a lapuló dögöket.

Első blikkre az MI-re sem lesz panasz, az organikus gyilkológépek fajtájuktól függően más és más utat választanak majd, hogy felkoncoljanak minket. Az idegen létforma

**Üvegbúra mögött, formaldehidben úszva egészen barátságosnak tűnnek az arctámadók**



minden ismert változata felvonul a Colonial Marinesben: a klasszikus xenomorphok mellett visszatérnek az undok arctámadók, a lárvaszerű mellkasrobbantók, az Alien 3-ban felbukkanó gyors mozgású „harcosok" és a Királynő is, de mellettük eddig sosem látott rémekkel is meggyűlik a bajunk. „A Fox szabad kezet adott nekünk az idegenekkel és a fészkükkel kapcsolatban, így lehetőséget kaptunk arra, hogy saját teremtményeket álmodjunk meg, de csak olyanokat, melyek illeszkednek a franchise világába." – árulta el Brian Martel, a kreatív részleg vezetője, ám hogy pontosan milyen új lényekre számíthatunk, az egyelőre titok. Az viszont nem, hogy az idegenek mellett emberi ellenfelekkel, méghozzá a velejéig romlott Weyland-Yutani Társaság zsoldosaival is fel kell vennünk a harcot, ezzel kapcsolatban azonban többet nem árultak még el a készítők.

### EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az eredeti tervek szerint egy csapatalapú shooter lett volna a Colonial Marines, melyben az MI által irányított társainknak osztogathattunk volna parancsokat, ám a fejlesztők elvetették ezt az ötletet és inkább a filmek felépítéséhez igazították az elképzeléseiket. Ugyan önálló egységként kell majd tengerészgyalogosunkkal egyik pontból a másikba élve eljutnunk, vagy egy adott álláspontot megvédenünk a ránk törő idegenekkel szemben, de bármi történik is a játékban, a csapatmunka komoly szerepet kap, egyedül senki sem maradhat életben. Ezt támasztja alá, hogy a történetvezérelt kampányt osztott képernyőn ketten, online pedig akár négyen is játszhatjuk dinamikus ki- és belépést engedélyező kooperatív játékmódban. Ez annyit tesz, hogy barátaink bármikor betársulhatnak segíteni a kampánymódba, ha egyes nehezebb részeknél extra tűzerőre lenne szükségünk. „A xenók egyszerre több irányból támadnak, így bizonyos helyzetekben muszáj lesz egy egységként harcolni, taktikusan, vállvetve fedezni egymást, miközben az osztag egyik tagja a mozgásdetektoron figyeli, hogy honnan leselkedik a veszély" – ecseteli John Mulkey dizájn direktor a csapatmunka fontosságát. De természetesen ez csak egy a lehetséges taktikai variációk közül, melyekből – ha hihetünk az előzetes információknak – akad majd bőven.

Újdonság lesz a játék történetében a fejlődési rendszer is: minden megölt ellenfél és teljesített küldetés után tapasztalati pontok járnak, amik segítségével karakterünk megjelenését, képességeit variálhatjuk, fejleszthetjük a fegyvereinket és kinyithatunk további perkeket és felszereléseket, amiket azután más játékmódokban ugyancsak használhatunk. Mint például az iszonyatosan jónak tűnő online multiplayerben, amiben nemcsak tengerészgyalogosnak, hanem akár xenomorphnak is állhatunk. A két faj természetesen sajátos képességekkel, karakterosztályokkal, kinyitható tartalmakkal és harcmodorral bír. Az idegenekhez csatlakozva TPS nézetben küzdhetünk a brutális tűzerővel felfegyverzett katonák ellen, ám nem leszünk védtelenek így sem: sajátos feromon érzékelőnkkel messziről kiszúrhatjuk az ellenséget, a falakon vagy akár a plafonon halkan közlekedve pedig a nyakukba ugorva végezhetünk velük. Ilyen feltételekkel egy sima Team Deathmatch is izgalmasnak ígérkezik, de állítólag a Gearboxos fejlesztők további meglepetéseket is tartogatnak a tarsolyukban ez ügyben.

Úgy tűnik tehát, hogy minden adott ahhoz, hogy egy igazán remek Alien játékkal találjuk magunkat szembe jövő év elején, amit legalább annyira várunk, mint a nyáron érkező mozis folytatást. Csak nehogy savas csalódás legyen a vége mindkettőnek.

## Az Alienek már a mozikban vannak

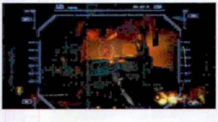
Nem csupán a játékok világába, hanem a filmvásznakra is visszatérnek a barátságtalan űrlények, utóbbiak esetében egyenest szülőatyjuk, Ridley Scott instruálásában igyekeznek majd a frászt hozni a nézőkre. Az utolsó Alien mozi, a nem túl jó emlékű Feltámad a Halál után Scott egy előzményfilmmel igyekszik helyreállítani a nyálkás lények renoméját, és azt meséli el nekünk, hogy miként született meg a faj, amelynek utána alaposan meggyűlt a baja egy bizonyos Ellen Ripley nevű hölggyel.

A történet szerint egy afrikai kutató csoport olyan tárgyakat talál, amelyek arra adnak bizonyítékot, hogy az emberiséget genetikailag fejlesztette ki egy fejlett, földönkívüli civilizáció. A Weyland Társaság Prometheus nevű űrhajóját és legénységét indítja útjára, akik meg is találják a mérhetetlen teremtő képességgel megáldott lényeket, akik először barátságosan fogadják az embereket, ám mikor egyikük elorozza a teremtés titkos kulcsait, bizony megmutatják, hogy a pusztításhoz is módfelett értenek.

A történet sokat sejtet, amit ráadásul olyan sztárok előadásában izgulhatunk majd végig, mint Charlize Theron, Noomi Rapace, Guy Pearce vagy éppen Michael „minden filmben szerepet kapok" Fassbender. További jó hír, hogy Scott az első részek hagyományát tovább őrizve, nem vágta gyermekbarátra moziját, így a tizenhatos karika mellé jó pár idegborzoló horrorjelenetet kapunk majd az elvileg Alien-mentesnek mondott előzményfilmben. A Prometheus a hazai mozikban 2012. június 7-én debütál, egy nappal az amerikai premier előtt.

A xenomorphok igyekeznek majd a közelünkbe férkőzni, de ne legyenek kétségeink: nem ölelésre vágynak

Hogyan is csinálta Sigourney Weaver A bolygó neve: Halálban? – avagy a rakodógép alternatív használata



**ADATOK**

KIADÓ
**2K Games**

FEJLESZTŐ
**Yager Development, Darkside Game Studios**

MŰFAJ
**TPS**

MEGJELENÉS
**2012. 06. 26.**

**STÍLUSMINTA**

**Ghost Recon: Future Soldier**
2012 (UBISOFT)

## A HOMOK TITKAI

# SPEC OPS® THE LINE

[ÍRTA MO] **Első pillantásra talán nem tűnik izgalmasnak a Yager Development új, third person nézetű akciójátéka a tucatnyi vetélytárs között, ám egy rövidke séta a homokviharban elpusztult Dubaiban hamar meggyőzi az embert az ellenkezőjéről.**

Ellrongyolódott amerikai zászló leng a szélben egy homokdűne tetején, a lemenő nap fényével narancssárgára festett horizonton homokfelhők kavarognak vészjóslóan. Majd a kamera az egykor a luxust, a gazdagságot megtestesítő Dubaira úszik át, legalábbis arra, ami megmaradt belőle. A tomboló homokvihar martalékává lett hatalmas városra rá se lehet ismerni: elhagyatott épületek, a sokadik emeletig homoklepte pompás szállodák, luxusautók roncsai, lezuhant repülők alkatrészei és házakból kiszakadt romok tanúskodnak a borzasztó pusztításról.

Ide érkezik meg a kipróbált katona, Walker kapitány két kommandós társával. Feladatuk látszólag egyszerű: meg kell találniuk Walker egykori bajtársát, John Konrad ezredest és a 33-asokra keresztelt osztagát. Konrad és katonái önként jelentkeztek a civilek evakuálására hat hónappal ezelőtt, ám úgy tűnt, hogy a pusztító viharban ők is odavesztek. Fél év múltán azonban gyenge segélyhívó jel érkezik a homoksírból, mely arra enged következtetni, hogy Konrad egységének egy része túlélte a katasztrófát. Mikor Walker és társai megérkeznek, nem várt események közepébe csöppennek: amerikai katonák forró golyózápora fogadja őket. Kisvártatva feltűnnek a CIA emberei is, ám, hogy ki melyik oldalon áll, azt szinte lehetetlen eldönteni. Bár a felmentő sereg nem érti a helyzetet, Walkerék nekivágnak, hogy átharcolják magukat a halottnak cseppet sem mondható romvároson, hogy megtalálják Konradot, és választ kapjanak kérdéseikre.

### DUHAJKODÁS DUBAI DŰNÉIN

Itt vesszük fel a cselekmény fonalát a játékban, amely be kell, hogy valljam, olyan erős hangulattal bír, hogy egy pillanat alatt magával ragadja az embert. Alapvetően már a helyszínt hihetetlen atmoszféra lengi körbe, és bár kétségkívül elhasznált klisének tűnik a posztapokaliptikus városkoncepció, a csillogásról és a fényűzésről ismert Dubai homokkal borított látképe borzongatóan lenyűgöző. Az ötös fejezet elején például egy szálloda párkányán állva belátjuk az egész várost, és egyszer csak azon kaptam magam, hogy jó pár másodperce csak az elém táruló látványt bámulom. Dacára annak, hogy a játékot hajtó Unreal Engine 3-on helyenként már érződik, hogy egy kissé megkopott grafikai motorral állunk szembe, azért még mindig igen jól

## AZ ISNPIRÁCIÓ: KÖNYV ÉS FILM

A Spec Ops: The Line a háború egy realisztikusabb, pszichológiai oldalát igyekszik bemutatni, ehhez pedig Joseph Conrad 1902-ben írt regénye, A sötétség mélyén és a belőle forgatott Francis Ford Coppola film, az Apokalipszis most jelentették az alapot. A sötétség mélyén a lengyel születésű angol író talán legismertebb műve (a fejlesztők tisztelgésük jeléül megőrizték nevét a játékban John Konrad ezredes karakterével), melynek főhőse Charles Marlow, aki egy belga kereskedelmi társaság megbízásából érkezik Afrikába, hogy egy rakomány elefántcsontot leszállítson egy folyami gőzös segítségével a megadott helyre. Valódi feladata azonban az, hogy egy elefántcsont-ügynököt, Kurtz-öt is visszahozza a vadonból, aki kétes hírnevet szerzett magának a környéken. Az utazás során Marlow nemcsak a belga gyarmatosítók kegyetlenkedéseinek, hanem az emberi gonoszság legsötétebb oldalának is átélőjévé válik. Az alapszituáció háborús közegbe való helyezését Coppola 1979-ben tette meg, és bár sok motívumot átvett a regényből, sajátos, pszichedelikus utazást varázsolt belőle a vászonra. A film tulajdonképpen Benjamin L. Willard (Martin Sheen) belső monológja, akinek küldetése az volt Vietnámban, hogy végezzen a hadseregből dezertáló, majd saját birodalmat építő Kurtz ezredessel (Marlon Brando). Willard visszaemlékezéseiben felderengenek a háború borzalmai, és megjelennek benne az amerikai politikai vezetés hamis háborús indokai, melyek mögött teljesen más érdekek álltak valójában. A melankolikus gitárzenével kísért alkotás nagy port kavart megjelenésekor, fél tucat díjjal jutalmazták különböző filmes megmérettetéseken bátorságáért, közöttük két Oscar-szobrocskával is.

Hogy ezek a sárcok kicsodák, és miért lőnek ránk az nagyon sokáig nem derül ki a sztoriból

teljesít, így összességében szépen néz ki a játék, főként, ami a panorámaképeket illeti, közelebb érve a tárgyakhoz azért láthatóan szögletesek, az élsimítás nem megfelelő, a környezeti textúrák kissé elmosottak.

A Yager egyébként alaposan átgondolta a koncepciót, hiszen a homokviharban elpusztult Dubai nem csak, hogy ütős ötlet, de a vörösen kavargó por a látótávolságra is jótékony hatással bír, és még a környezeti elemek kidolgozatlanságát is ügyesen takarja. Nem csoda hát, hogy a homok-effekteken rengeteget dolgoztak, ami olyan jól sikerült, hogy egy óra játék utána már a kényelmes kanapénkon ülve is azt érezzük, hogy beette magát a ruhánkba és ott csikorog a fogunk alatt. A mindent elpusztító homok végigkíséri az egész történetet, sőt, komoly szerepet játszik benne. A teljesen kiszámíthatatlanul érkező viharokban az orrunkig sem látunk majd, a szélben képződő dűnék random lezárhatnak útvonalakat (ezt a játék dinamikusan változó környezete garantálja), a vastag homokréteggel borított üvegeket, ajtókat, falrészeket pedig egy jól irányzott lövéssel szétrobbantva az ellenfelet maga alá temeti a rázúduló tonnányi súly. Persze azért a Yagernél tisztában voltak azzal, hogy egy idő után monotonná válhat a szem számára ez a fajta látvány, ezért rendre olyan külső és belső tereket alkottak meg, melyek rengeteg változatosságot csempésznek a végtelen homokbuckák közé. Kalandjaink nem mindennapi helyszíneken zajlanak, rengeteg leamortizált épületet felfedezhetünk (köztük a valóságban is megtalálható építményeket), de látogatást teszünk a homokkal feltöltött kikötőben, vagy éppen a túlélők földalatti szentélyénél, ami különösen emlékezetes, hiszen ezernyi, a halottak tiszteletére gyújtott mécses lángja világítja meg az egykor alagsori garázsként funkcionáló teret.

**A Spec Ops: The Line roppant erős hangulata azonnal beszippant, az eltemetett Dubai látványa pedig megunhatatlan**

### KATONADOLOG

Az atmoszférikus helyszín tehát adott, a Yagernek nem volt más dolga, mint ezt hasonló színvonalú tartalommal megtölteni. Nem is voltak restek szerződtetni Walt Williamst vezető írónak, aki ha nem is egy „hű, de eredeti", ám mégis jól működő sztorit kerekített a Speck Ops: The Line köré. Williams és gárdája több helyről merített ügyesen, a legfőbb inspirációt azonban egyértelműen Joseph Conrad 1902-ben íródott regénye, A sötétség mélyén (Heart of Darkness) és az abból készült Oscar-díjas háborús (vagyis anti-háborús) filmeposz, az Apokalipszis most jelentették. Persze nem feldolgozásra kell gondolni, csak maga az alapszituáció és a háború embertelenségéről, értelmetlenségéről szóló mondanivaló közös. Utóbbi persze furcsa lehet egy lövöldözésre kitalált TPS játék esetében, ám ezt a faramuci ellentmondást elegánsan oldja fel a Sepc Ops. A sztori során folyamatosan hallgathatjuk főszereplőnk belső monológjait és dialógusait, melyben a történésekkel kapcsolatos kétségeit, gondolatait osztja meg velünk, a pályákon begyűjthető különböző dokumentumok, rádiófelvételek több résztvevő szemszögéből is megvilágítják a cselekmény egyes szálait, illetőleg a játék többi szereplője, így a társaink, sőt, az ellenséges katonák is kommentálják az egyre durvuló eseményeket. Ezek azonban nem pusztán fölösleges sallangok, hanem értékes információk, amik hatalmas befolyással bírnak a játékban meghozott kényes döntési helyzeteinkre. Egy marék civil vagy egy katonatársunk életét mentjük meg? Elhisszük-e a ránk géppuskát fogó egykori bajtársnak, hogy ő bizony nem fog lőni, ha leeresztjük a fegyvert, vagy a mostani társunk tanácsára hallgatunk, és gondolkodás nélkül szitává lőjük? Megpróbáljuk magunkat átvágni egy ellenséges táboron, vagy egyszerűen

## KARAKTEREK A JÁTÉKBAN

### WALKER KAPITÁNY

Martin Walker kapitány vérbeli katona és vezér. Temérdek háborús tapasztalata segítségével mindig a legjobb döntést igyekszik meghozni, mely garantálja a küldetés sikerét és az emberei biztonságát egyaránt. Talán kissé idealistának tűnik, de jól tudja, hogy a háborúban nincsenek szabályok, és néha olyan dolgokat is meg kell tenni, melyekhez egyáltalán nem fűlik a foga az embernek.

### ADAMS HADNAGY

Adams elsősorban a közelharc és a shotgun mestere, bátorsága révén a legmeredekebb szituációkból is könnyedén kivágja magát. Gyakorlott helikopterpilóta és nyomkövető. Ugyan habozás nélkül képes bármikor gyilkolni, a harcban gyakran magával ragadják érzései, és kiélezett harci szituációkban hajlamos a szívére hallgatni az esze helyett.

### LUGO ŐRMESTER

Lugo az amerikai katona prototípusa: hatalmas hazafi, egójánál pedig csak a technikai kütyükhöz való szakértelme nagyobb, a leglehetetlenebb helyeken képes például rádiókapcsolatot létesíteni. Alapvetően a praktikusság elvét vallja, a parancs teljesítése számára elsődleges, így azt bármi áron végre is hajtja. Kiváló mesterlövész, aki akár 2000 méterről is hajszálpontosan célba talál.

napalmot zúdítunk a nyakukba, hogy azután a borzalmasan megégett hullák szegélyezte úton sétáljunk át a célig? Talán egyszerű, bináris döntésnek tűnik a dolog, de tetteink következményekkel bírnak, vagyis általában valaki, még ha csak virtuálisan is, de meghal. A készítők kifejezetten jól oldották meg ezt a részét a játéknak, melynek természetesen nem az a célja, hogy rossz érzésekkel telve hagyjuk ott a végén, hanem, hogy kicsit elgondolkozzunk a felelősségen, a döntéseink következményein. Választásaink egyébként magát a játékmenetet alapvetően nem módosítják, a történet egyes mellékszálai persze másként alakulnak, de igazából csak a lelkiismeretünkkel kell elszámolnunk majd a stáblista felbukkanásával.

Leírva talán kissé bután hangzik a dolog, és persze az „amerikai öl amerikait" maszlag sem fog megérinteni egyetlen magyar játékost sem, ám a játékban ez mégis működik. Az alcím, a határvonal (The Line) is arra utal, hogy mi az, amit a kötelesség és a szolgálat nevében megtesz a katona a háborúban, és mi az, amit már ott sem. Mert annak a bizonyos határnak az átlépését követően nincs visszaút, onnan már az őrület kezdődik. Ez a lassú folyamat nagyon érzékletesen domborodik ki a cselekményben, az ingame videók egyre feszültebbek, a csapattársak belekötnek egymásba, az utolsó pályákon pedig mind fizikailag, mind mentálisan leamortizálódott főhősünk eszelős felkiáltások és trágár káromkodások közepette irtja az ellent. Hogy még nagyobb nyomatékot

Walker a város legmagasabb pontjait is bejárja, hogy az ezredes nyomára bukkanjon

adjon ennek a játék, a háborús horror megmutatásában nem éppen szégyenlős, főbelövések, rothadó és kötélen himbálózó hullák, napalm-égette gyerekcsontvázak, félbetépett emberi torzók felvételei jelzik, itt bizony tort ül a háború őrülete. Nem meglepő, hogy idehaza 18-as karika került a Yager Development sokkoló művére.

### HARCBAN LAPOS

A hangsúlyos történet és a lelki folyamatok ábrázolása ellenére azért a Spec Ops: The Line játékmenete igencsak a látványos, nagyszabású akciók felé orientálódik. Például okáért még a magát a történetet felvezető videó előtt, „in medias res", egy homokviharban zajló helikopteres csatában találjuk magunkat, ahol azt sem tudjuk, hogy miért, vagy, hogy kire kell lőnünk, de szorgosan elkezdjük osztani a közelünkbe kerülő propellereseket a fedélzeti miniágyúval. Ez két okból is problémás. Egyrészt egy inkább a csapatmunkára kihegyezett, taktikusabb, lopakodósabb játékmenet jobban passzolt volna a hangvételhez (persze akadnak azért ilyen részei is a küldetéseknek, mikor hangtompítót szerelve a fegyverünkre kell észrevétlenül megtisztítanunk egy ellenséges bázist). Másrészt, és ez a nagyobb gond, hogy ebben a műfajban nem tud sok újdonsággal szolgálni a Spec Ops: The Line, sem a játékélmény, sem az irányítás terén. Persze a tűzpárbajok rendben vannak, főként az elhulló ellenfelek animációja és a bekapott golyók becsapódása szerint alakuló fizikai motor működik szépen, de a többi mondhatni a szokásos. A fedezékrendszer és annak használata tucatnyi TPS-ből lesz ismerős (kis újdonság az átlaghoz képest, hogy a fedezékek felett átlibbenve jókora rúgással

## HASZNÁLD A KÖRNYEZETED!

**A Spec Ops: The Line cselekménye különleges környezetben játszódik, az egykor pompás Dubai leamortizálódott városa rengeteg meglepetést tartogat. Ha ügyesen aknázzuk ki a környezet nyújtotta lehetőségeket, akkor sokkal eredményesebben vehetjük fel a harcot a ránk támadókkal szemben.**

### MÁSODFOKÚ VIHARJELZÉS

A sivatag néha halálos veszélyeket rejt, így nincs ez másként a homokkal borított Dubaiban sem. A folyamatosan változó időjárási körülményeknek köszönhetően a legváratlanabb pillanatokban csapnak le ránk a homokot sodró viharok, melyekben az orrunkig sem látunk, ugyanakkor az ellenfelek fürkésző szemei elől is megléphetünk. Ugyanerre használhatjuk a gránátokat is, hiszen a robbanás által felkavart homok ideiglenesen látásképtelenné teszi ellenfeleinket.

### AZ ÜVEG-TRÜKK

Az arab városban minden modern épület java része üvegből készült, amit bizony a magunk javára fordíthatunk. Az ilyen felületeken álló ellenségek alatt ugyanis szétlőhetjük az üvegtáblákat, így téve harcképtelenné őket. Ezek az üvegek néha hatalmas homokmennyiségeket fognak fel, így az ilyen fedezékek közelében lapuló katonák nyakába zúdíthatjuk azt egy jól irányzott lövéssel. Ráadásul így menekülési útvonalakat is nyithatunk a magunk számára.

### FEDEZÉKBŐL TÁMADÁS

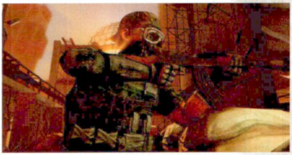
Dubai a természeti katasztrófát követően meglehetősen romos állapotba került, amiből hatalmas előnyt kovácsolhatunk, ugyanis a terep telis-tele van fedezékként használható tárgyakkal, roncs autókkal, téglarakásokkal. Egyik fedezéktől a másikig haladva biztonságban leszünk a legvadabb golyózáporban is, ám vigyázzunk, mert némelyik gyorsan megadja magát a lövedékeknek. Használjuk ki azt is, hogy a tereptárgyakon átvetődve elsodorhatjuk az ellenfelet!

köszönhetünk be az ellenfélnek), ahogyan a közelharc is, melynek befejezéseképpen lehetőségünk lesz brutálisan kivégezni a megsebesült ellent.

Ugyan csapat alapú shooterkén lett beharangozva a Spec Ops: The Line, ám ez a része működik legkevésbé a játéknak. Ahogyan a Ghost Recon: Future Soldierben, úgy itt is lehetőségünk lesz megjelölni célpontokat a két társunknak, akiket ők szépen le is szednek, illetőleg a sebesült csapattagok gyógyítására is lehetőség van, de itt nagyjából véget ér a történet, nem kell különösebben csapatként működnünk vagy összehangolnunk a támadásokat. A mesterséges intelligencia egyébként sokszor fittyet hány a mi mozgásunkra, két társunk gyakran már az események sűrűjében lesz rég, mikor mi még éppen azt fontolgatjuk, hogy melyik fegyverrel kellene nekilátnunk a tisztogatásnak. Sajnos ez a fajta egyszerűség a gép által irányított ellenfelekre is igaz, hiszen különösebb taktikai érzékkel nem lettek felvértezve, katona

létükre sokszor csak egyenest felénk rohannak egy szál késsel, a harcmező kellős közepén cserélnek tárat, vagy feláldozódnak az epikus látvány oltárán: olyan fedezék nélküli pontokon állnak meg, hogy leszedve őket gyönyörűen animált bucskázással terüljenek el a földön, vagy zuhanjanak a mélybe. A játék így meglehetősen könnyed ujjgyakorlatnak bizonyul helyenként, pláne, hogy hihetetlen gyakorisággal jutunk lőszer

**A remek sztori és a kiváló hangulat mellé sajnos ezúttal csak közepes lövöldözés jár, ami jelentősen rontja az összképet**



**Durva jelentekből nem lesz hiány a játékban**

utánpótláshoz a pályákon, a fegyverek pedig iszonyú erősek, a shotgunnal például elég csak nagyjából a célpont felé lőni, akár komoly távolságból is, tutira miszlikbe szedi azt. Ezen még lesz mit csiszolni a fejlesztőknek a megjelenésig, igaz, legalább az ellenfelek mennyiségére nem lehet panasz, szép számmal akadnak az egyes pályaszakaszokon. Emiatt a 15 fejezetre tagolódó kampánymód végigtolása cirka 8-9 játékórát igényel, ami azért a mostani trendekhez képest mindenféleképpen pozitívnak mondható.

### VERDIKT: VÁRÓS!

A Spec Ops: The Line hibái ellenére mégis sokak kedvencévé válhat, és mi is kíváncsian várjuk a végső változatot a Yager nyomasztó kalandjából. Ugyanis, ha szemet hunyunk afölött, hogy a játék csupán egy az unalomig ismert elemekből építkező, közepesen megcsinált TPS, ami műfajában semmi újdonságot nem hoz, akkor egy egyedi hangulatú, és az átlagosnál messze jobban kidolgozott, elgondolkodtató történettel bíró utazást kapunk, melynek nagy kérdése, hogy miként tesszük meg azt. Habozás nélkül legyilkolva mindenkit, vagy kicsit elgondolkodva tetteinken? Nos, ez csak rajtunk áll.

# MIT VÁRUNK A KÖVETKEZŐ BATMAN JÁTÉKTÓL?

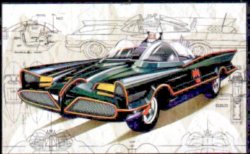
[ÍRTA BATE] MÁJUS VÉGÉN JELENT MEG A HARLEY QUINN'S REVENGE DLC AZ ARKHAM CITYHEZ (EGYELŐRE CSAK KONZOLOKRA), MELYBEN VÉGLEG LEZÁRUL A MÁSODIK ROCKSTEADY-FÉLE BATMAN JÁTÉK TÖRTÉNETE. RÉGÓTA TUDJUK, HOGY A FEJLESZTŐK TRILÓGIÁVÁ SZERETNÉK BŐVÍTENI A DENEVÉREMBER KALANDJÁT, ÉS A GURU CSAPATA MOST PONTOKBA SZEDTE, HOGY MIT LÁTNÁNK SZÍVESEN A HARMADIK FELVONÁSBAN.

**SPOILER VESZÉLY!**
HA MÉG NEM JÁTSZOTTAD VÉGIG A BATMAN: ARKHAM ASYLUM ÉS ARKHAM CITY JÁTÉKOKAT, AKKOR CSAK ÓVATOSAN OLVASS TOVÁBB!

## BEJÁRHATÓ GOTHAM CITY

Az első részben csupán az Arkham Asylum elmegyógyintézetet kaptuk meg, a folytatásban viszont már egy egész városrészt fedezhettünk fel, és ezzel a lépéssel a fejlesztők egész ügyesen mozdultak el a sandbox játékmenet irányába, hiszen már nemcsak a Rébusz féle fejtörők megoldására volt lehetőségünk, de mindenféle opcionális mellékküldetésbe is belefuthattunk.
A formula nagyon jól működött, így a harmadik részre szinte már evidens, hogy a Rocksteady fejlesztői Gotham City egészét lemodellezzék, és szabadon bejárhatóvá tegyék. Ugyan a Video Games Awards-on a stúdió elpoénkodott az Arkham World nevű folytatással, mi viszont úgy gondoljuk, hogy ideje lenne elszakadni az elmegyógyintézetes témától, és szabadon engedni a Sötét Lovagot természetes közegében, Gotham Cityben.

## BEVETHETŐ BATMAN JÁRMŰVEK



Batmannek ugyan nincsenek szuperképességei, Bruce Wayne-nek viszont hatalmas vagyona van, így a Denevérember nem csak titkos főhadiszállással (Batcave) és szuper kütyükkel rendelkezik, de mindenféle modern járgányokkal is. Ha pedig megvalósul a szabadon bejárható Gotham City, akkor ezzel együtt érkezik a vezethető járművek igénye, hogy minél gyorsabban lehessen közlekedni a gótikus metropoliszban. Persze, ha már bepattanhatunk a Batmobilba (ami ugye fel is tűnt az Arkham Asylumban), akkor simán el tudunk képzelni akciódús utcai üldözéseket is, sőt, akár még a város légterének meghódítását sem tartjuk elképzelhetetlennek a Batwing névre hallgató repülő segítségével. A nyáron érkező The Dark Knight Rises bemutatójában már láthattuk, hogy Batman a harmadik mozifilmben a levegőben is közlekedik, és úgy véljük, hogy a Rocksteadynek sem szabadna lemaradnia Christopher Nolan mögött.

## KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD

Az Arkham Asylumban Batman még teljesen egyedül volt, az Arkham Cityben viszont már felbukkant a Macskanő (akit irányíthattunk is), sőt, a Harley Quinn's Revenge DLC keretében már arra is lehetőségünk adódott, hogy Robin karakterét vezéreljük, arról nem is beszélve, hogy letölthető tartalom formájában nemcsak Batman aktuális társa, de Nightwing is bevethető volt az Arkham City Challenge pályáin. Habár abban nem vagyunk biztosak, hogy a harmadik rész sztoriját teljes egészében kooperatívvá kellene tenni (igaz, a Rocksteady valószínűleg képes lenne így is élvezetes kampányt készíteni), azonban annak mindenképpen örülnénk, ha készülne egy olyan játékmód, ahol kettő (vagy akár három) játékos összedolgozva csaphatna szét a rosszarcúak között. Gondoljunk csak bele, milyen jó lenne, ha mondjuk a Splinter Cell: Conviction mintájára lenne egy külön kooperatív szekció, ahol választható karakterekkel, összedolgozva kellene felszámolnunk bűnbandákat, természetesen úgy, hogy ne vegyenek észre minket. Öt-hat ilyen pálya, és a rajongók le lennének nyűgözve, arról nem is beszélve, hogy egy ilyen opció a játék szavatosságát is bőven meghosszabbítaná.

YOU ARE UNDER CLOSE SURVEILLANCE

## MÉG TÖBB KARAKTER

Ha megvalósul a bejárható Gotham City, akkor ez lehetőséget ad arra is, hogy összefussunk a város többi védelmezőjével. Ugyan annak nem látnánk sok értelmét, hogy a fő sztoriban több karakter irányítására is lehetőség legyen (bőven elég lenne egy-két Robinos, vagy Nightwinges pálya az Arkham City-s Macskanő mintájára), de a kalandok során jó lenne találkozni a többi Batman közeli figurával, és csatlakozni hozzájuk egy-egy mellékküldetés erejéig. Ezen felül pedig, a már emlegetett kooperatív, vagy a már létező Challenge módban is helyet kaphatnának ezek a figurák, hogy minél több karakter közül lehessen válogatni – persze csak akkor, ha ezek a szereplők jelentősen el is térnének egymástól, akárcsak a Macskanő, Robin vagy Nightwing az Arkham Cityben. Íme, egy rövid lista, hogy mi kiket látnánk szívesen az új részben: Batwoman, Batgirl, Huntress, Batwing, Red Robin, Black Canary, Lady Blackhawk.

## ÚJ, KARIZMATIKUS FŐGONOSZ

Joker eltávozott az élők sorából, és bár nincs kétségünk afelől, hogy a halála közel sem végleges, azért az mindenképpen a harmadik rész javára válna, ha a zöldhajú pszichopata helyett Batman ezúttal egy új gonosszal szállna szembe. Kétarc, Pingvin, Poison Ivy, Mr. Freeze és Bane már tiszteletüket tették a második részben, ám nem kaptak fajsúlyos szerepet, viszont a játék folyamán feltűnt két olyan figura, akik már a képregényben is sok borsot törtek a Denevérember orra alá.

Hush és Azrael ugyan csak a mellékküldetések során bukkantak fel, viszont a jelenlétük egyértelműen arra utalt, hogy találkozunk még velük a folytatásban. Azrael egyenesen megfenyegette hősünket, Hush pedig egész egyszerűen ellopta Bruce Wayne személyazonosságát. Részünkről mi főleg Hush kiemelésének örülnénk, hiszen az elmúlt évek egyik legjobb Batman történetében is ő volt a főgonosz, és némi kreativitással, no meg egy fordulatos sztorival akár a Rocksteady is képes lehetne megismételni a rajzolt oldalakon már összehozott bravúrt.

## RENDES BOSS FIGHTOK

Habár mind az Arkham Aslyum, mind az Arkham City kiváló játékok lettek, a tökéletességet nem tudták elérni, ami részben a főellenfelekkel vívott harcoknak köszönhető. Az első részben egykaptafa küzdelmeket kaptunk, és így három év után már azt is nyugodtan bevallhatjuk, hogy az Arkham Asylum végső küzdelme a Titan szérumtól hatalmas szörnnyé alakuló Jokerrel egyenesen nevetséges volt. Sajnos a helyzet a második részre sem változott sokat, hiszen Batman ellenfeleit ugyanazon sémára épülve, ugrálva és dobálózva kellett legyőznünk. Bízunk benne, hogy a fejlesztők odafigyelnek a kritikákra, és a harmadik részre ez is változni fog. És nem csak a változatosság terén lenne még mit csiszolni, de a kihívást is lehetne növelni, hadd érezze a játékos, hogy tényleg meg kell küzdenie a DC Univerzum ikonikus gonoszaival. Persze nem feltétlenül vágyunk közelharcra, a főellenfelek levadászása történhetne akár Predator módban is, gondoljunk csak az Arkham City végére, arra a pillanatra, mikor a Macskanővel végre sikerült kiütnünk Kétarcot!

## KOMOLYABB NYOMOZÁS

Batman nem csak szuper kütyükkel felszerelt igazságosztó, de a világ egyik legjobb detektívje is. Ugyan az előző két részben akadtak olyan pillanatok, mikor előtérbe került a karakter ezen tulajdonsága, azonban koránt sem olyan mértékben, hogy az ember tényleg elhitte volna, hogy egy briliáns elmével van dolgunk – az infraszemüveg használata, és a lövedékek útjának követése nálunk legalábbis nem számít Sherlock Holmes-i nyomozóképességnek.

Éppen ezért nem lenne rossz, ha a jövőben erre egy kicsit több hangsúlyt fektetnének az alkotók. Az Arkham Cityben ugyan már érezhető volt a fejlődés a Rébusz csapdáknak és a túszok kiszabadításának köszönhetően, de mi el tudnánk viselni még ennél is többet, és az sem lenne baj, ha inkább az agyunkra lenne szükség, és nem a reflexeinkre. Logikai feladványok, nyomkövetés, bizonyítékok begyűjtése és elemzése – mindezt persze nem muszáj a fő történetbe erőltetni, de egy-két olyan mellékküldetés tényleg nem lenne rossz, ahol a kütyük helyett az agytekervények játszanák a főszerepet.

## MÉG TÖBB SANDBOX ELEM

A Rocksteady az Arkham Cityvel bizonyította, hogy képesek élettel megtölteni egy nagyobb városrészt, és ezek után nincs kétségünk afelől, hogy akár a teljes Gotham Cityt is fel tudják duzzasztani küldetésekkel. Ehhez persze nem lesz elég néhány mellékküldetés és pár száz Rébusz fejtörő, sokkal nagyobb léptékben kell gondolkodni.

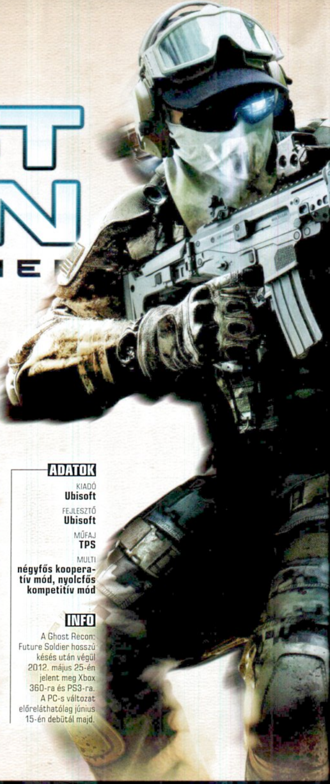
Batman ugyebár egy köpenyes igazságosztó, tehát könnyedén lecsaphat bankrablókra, utcai huligánokra, belecsöppenhet egy bandaháborúba, megtalálhat eltűnt személyeket, és ha arra van szükség, Gordon felügyelő kérésére akár még a rend őreinek is besegíthet. Nagyon reméljük, hogy a fejlesztők ebbe az irányba indulnak el, hiszen semmit sem szeretnénk jobban, mint hetekre elmerülni Gotham City sötétjében, az ott garázdálkodó rosszfiúkra vadászva.

## ALFRED PENNYWORTH, LÉPJEN ELŐ!

Bruce Wayne komornyikjával és Batman leghűségesebb segítőjével, Alfreddel eddig csak hang formájában találkozhattunk, pedig az angol úriember ennél sokkal többet érdemelne. Igaz ugyan, hogy az Arkham Asylumba és az Arkham Citybe nem lehetett volna jól beilleszteni, de a folytatásban ez megváltozhat, főleg akkor, ha a bejárható Gotham City mellé megkapjuk a Batcave-et is állandó bázisnak. Ebben az esetben Alfred már „fizikai valójában" is feltűnhetne, tippekkel és ötletekkel segíthetné a hősünket, sőt, akárcsak a Cristopher Nolan-féle filmekben, fanyar humorral is megtölthetné a játékot, hiszen nála jobban senki nem ismeri a Sötét Lovagot, így bőven van muníciója, hogy egy-két elmés beszólással oldja fel a komolyabb szituációkat.

SZELLEMEKET LÁTOK...

# TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER



[ÍRTA CHOCHO] **A Future Soldiert eredetileg 2010 karácsonyára vártuk. Bár a kétéves késés ellenére jó játékot kaptunk, azért látszik a végeredményen, hogy a programnak korábban kellett volna megjelennie: könnyed, kooperatív akciójáték lett az egykor nehézségéről híres taktikai shooterből.**

Korunk shootertengerében egyre ritkább, hogy egy fejlesztőcsapat vagy kiadó eredeti ötlettel rukkoljon elő. Legtöbben igyekeznek lemásolni egy sikeresnek tűnő receptet, melyet maximum pár aprósággal bolondítanak meg, ráadásul csak azért, hogy ne lehessen rögtön klónt kiáltani. Épp ezért örültünk annyira a Ghost Recon sorozat feltámadásának, hisz a két elég jól sikerült Advanced Warfighter epizód nem feküdt le a tömegek elvárásainak, hanem továbbra is taktikus, de élvezetes FPS/TPS tudott maradni. A következő felvonásra nagyon sokat vártunk, a Future Soldiert évek óta húzza-halasztja a Ubisoft, és bár meg voltunk győződve róla, hogy ez csupán a tökéletesség hajszolásának eredménye, sajnos a teljes verzió tesztelése után szomorúan konstatáltuk, hogy inkább a trendek egészséges, botránykerülő lekövetése tarthatott ennyi ideig. Félreértés ne essék, a Future Soldier remek TPS lett, melynek kooperatív módja és többjátékos része garantált szórakozást ígér az elkövetkezendő hónapokra, évekre. De ez a Ghost Recon már nem az, amit több mint tíz évvel ezelőtt megszerettünk.

**Az új Ghost Recon már nem az a taktikus lövöldözés, amit régen megszoktunk a sorozattól, de így is élvezetes játék**

### CALL OF DUTY: FUTURE SOLDIER

A Tom Clancy nevével fémjelzett játékokban általában közös pont, hogy valamilyen politikai-katonai összeesküvés körül bonyolódnak

**ADATOK**

KIADÓ
**Ubisoft**

FEJLESZTŐ
**Ubisoft**

MŰFAJ
**TPS**

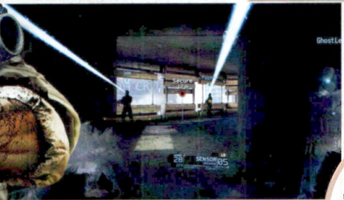
MULTI
**négyfős kooperatív mód, nyolcfős kompetitív mód**

**INFO**

A Ghost Recon: Future Soldier hosszú késés után végül 2012. május 25-én jelent meg Xbox 360-ra és PS3-ra. A PC-s változat előreláthatólag június 15-én debütál majd.

## SZELLEMÍRÓ

A 65 éves Tom Clancy nevét minden játékos ismeri, holott a legtöbben egy sort sem olvastak tőle. Ez persze nem baj, Mr. Clancy stílusa nem épp könnyen emészthető, hisz írásainak központi témája egy alternatív univerzum, ami a '70-es évek óta a politikai csatározások és a közszem elől gondosan rejtőző árnyékkormányok tettei között válik egyre instabilabbá. Az első Clancy regény az 1984-ben megjelent Vadászat a Vörös Októberre volt, melyet rövidesen filmváltozat követett. A könyv siker lett, még Reagaen elnök is „letehetetlennek" nevezte. Clancy 1996-ban kóstolt bele a játékkészítésbe az általa alapított Red Stormmal, melynek első nagy sikere a '98-as Rainbow Six volt. Később Tom eltávolodott az ipartól, mostanában már csak a zsíros csekkeket teszi zsebre a licenc után.



az események, melynek kimenetelében nagy szerep jut egy különleges egységnek, legyen az egyetlen személy, több főből álló osztag, vagy épp egy csapat speciálisan képzett pilóta. Ezt a klisét a Future Soldier is továbbviszi, igaz, a játék az eddigieknél egy kicsit óvatosabb és butább sztorit vázol fel a körülbelül 10 óra hosszú kampány során. Részletekkel nem untatnánk a nagyérdeműt, legyen elég annyi, hogy az előző Ghost osztaggal végez egy bomba, melynek eredetét felkutatva egy oroszországi puccs kellős közepébe csöppenünk. Drámai momentumok, filozofikus gondolatok, vagy épp emberi érzelmek nincsenek, minden nyers és militáns, technokrata és – mondjuk ki – unalmas. Sokatmondó tény lehet, hogy egyszemélyes módban játszva a kampány végéig nem vált egyértelművé számunkra, hogy éppen melyik tagot irányítjuk a négyszemélyes Ghost osztagból, hisz mindnyáján maszkot hordanak, hanghordozásuk tök egyforma, a felirat pedig nem írja ki, hogy ki beszél. Az átvezető animációk nem rosszak, bár sok közük nincs a történethez, hisz legtöbbször a Ghostok hétköznapi életének pillanataiba engednek betekintést, mint mondjuk egy ebéd, egy sörözés a támaszponton, vagy egy eligazítás. Ha már eligazítás, akkor fontos kiemelni, hogy a körülöttünk történő eseményeket a mission briefing alatt darálja el a program: XY eladott egy rakétát WZ-nek, nosza, keressük meg és nyírjuk ki, mert hát mi az, hogy mi derék amcsik ezt nem hagytuk jóvá. Fordulatok nem nagyon vannak, a végkifejlet kiszámítható, a befejezés pedig látványosan összecsapott, még csak egy rendes outróra sem futotta a Ubisoft fejlesztőitől.

### A JÖVŐ MOST TÖRTÉNIK

És hogy ez a fájóan együgyű forgatókönyv mégis miért nem idegesít fel bennünket annyira, hogy már a játék felénél befejezzük a kampányt? A válasz a játékmenetben rejlik, mely mind egyszemélyes, mind kooperatív módban kielégítő élményt nyújt. Egyedül játszva a négytagú osztag egyik szellemét irányíthatjuk, és a feladatok többsége a nyakunkba szakad. Ilyenkor a többi Ghost a mesterséges intelligenciára támaszkodik, ami, bár nem mondható rossznak, nem is különösebben jó: a társaink nem akadályoznak és a parancsainkat is szó nélkül teljesítik, de ennél többre nem képesek, így ha mi nem vesszük kézbe a dolgokat, rövidesen alulról szagolják a gázmaszkot. Érdekes egyébként, de a játék a saját maga által irányított karaktereket hajlamos keresztülkasul vezetni a pályán akkor is, ha a feladat a rejtőzködés lenne, és míg mi ilyenkor kénytelenek vagyunk fedezékről fedezékre bukdácsolni, addig ők vidáman rohangálnak észrevétlenül, de persze csak jó messze tőlünk, nehogy még a végén akkor és ott legyenek, ahol és amikor szükségünk lenne rájuk. Még szerencse, hogy az akció gördülékeny és élvezetes, igaz, ebben nagy szerep jut az arcade játékélménynek.

A Future Soldierben a taktikusság kimerül az ellenfél ügyes megközelítésében, és persze nem árt, ha tudjuk, hogy éppen mikor és melyik speciális eszközünknek vesszük hasznát. Ezen felül viszont az egész játék egy sima TPS, amely könnyed és látványos akciót garantál. Célozni pofonegyszerű, a fegyverek között alig érezni a különbségeket, de a változatos pályák, a jól felépített küldetések és a színes skálán mozgó ellenfelek elfeledtetik velünk, hogy tulajdonképpen egy faék egyszerűségű shooterrel van dolgunk, melyben még a kihívás is csak olcsó trükköknek köszönhető. Ha egy küldetésben alapfeltétel, hogy ne vegyenek észre, biztos, hogy nehezebb dolgunk lesz, de amikor már nem akadály a riadó, az összes képernyőn lévő katonát le tudjuk darálni, a sikerhez elég a minimális TPS-es tapasztalat. Itt jönnek be a képbe a fent már említett speckó eszközök,

### Végül PC-re is!

**Nagy volt a huzavona a PC-s változattal, hiszen a Ubisoft eredetileg nem tervezte elkészíteni, főleg a kalózkodásra hivatkozva. Csakhogy a rajongók szava és akarata erősebbnek bizonyult, így a sokszori csúszás elég időt adott a portolásra, amire ezúttal, a hagyományt megtörve hónapokat se kell várni: a PC-s GRFS június 15-én már a boltokban lesz!**

**A játék legjobb része egyértelműen az, mikor a barátainkkal közösen visszük végig a pályákat**

## X360-ON KINECTTEL SZELLEMESKEDHETÜNK

Az X360-as változat doboza büszkén hirdeti, hogy a Future Soldier Kinecttel még teljesebb élményt nyújt. Kár, hogy ez csupán reklámfogás: valójában arról van szó, hogy a játékban szét- és összeszerelhető fegyvereket ezután a kezünkkel hadonászva is matathatjuk, forgathatjuk. Ezen felül kipróbálhatjuk őket a tréning módban, mely nem áll másból, mint hogy az egyik karunkkal „célzunk", a másik kezünket pedig ökölbe szorítva tüzelünk. Bizony, a játék semmilyen egyéb kinectes opcióval nem rendelkezik, így aki nem ruházott be a mozgásérzékelős perifériába, ne csüggedjen, nála is teljes élményt nyújt majd a játék. Feltéve, ha az X360-as verziót választja, hiszen a fejlesztés célplatformja ez a konzol volt. Ebből kifolyólag a PC-s változat sem több egyszerű portnál, DX11-es grafikai feature-ökkel és magasabb felbontással – igaz, ez mára elvárható minimum.

Kikötő, nyomornegyed, vagy sivatag? A katonáink mindenhol helyt állnak!

melyek a jövő hadviselésének leleményességét dicsérik. A leggyakrabban használt extra a láthatatlanság, mely a Predator című filmben látott megoldásra hasonlít a legjobban: guggoláskor automatikusan bekapcsol az álcázás, mely távolról, vagy sötétben roppant meggyőző, de mozgás közben, közelről nézve már hagy maga után némi kívánnivalót, így ha nem akarjuk, hogy az ellenfelek kiszúrjanak, kerülnünk kell a látóterüket (erre a játék egyébként egy nagy, egyre pirosabbá váló nyíllal figyelmeztet).

A láthatatlanságon túl az eldobható szenzor és a drone-egység a legjobb barátunk. Előbbi tulajdonképpen olyan, mint egy gránát. Elhajítva egy tág rádiuszon belül jelzi, hogy az ellenségnek milyen fegyver van a birtokában, továbbá a helyzetükről is állandó tájékoztatást ad. A drone ezzel szemben egy légi és szárazföldi kis járgány, ami távirányítva fedezi fel a terepet. Legnagyobb előnye, hogy kijelölhetjük vele az ellenfeleket, akiket társaink a jelünkre egyszerre végeznek ki, így kerülve el a hangos géppuskaropogást. Akad még pár érdekes játékszer, mint mondjuk a rakétákat és gránátokat hajigáló Warhound, amit mindössze egy misszió alatt használhatunk, vagy az EMP gránát, ami a későbbi pályák álcázott ellenfeleit teszi láthatóvá a szem számára. Mindre kitérni azonban felesleges, mert egyrészt a kampányban nem fogjuk mindet használni, másrészt az egész egyjátékos rész csupán bemelegítés a remek multi és a fantasztikus kooperatív mód mellé.

### NÉGYESBEN A VÉRESBEN

Bizony, minő meglepetés: a Future Soldier három barátunkkal összedolgozva máris frenetikus shooterré válik, főleg a legnehezebb fokozaton játszva, amikor már a combat-AI is viszonylag kiszámíthatatlan viselkedést produkál (ez persze nem értendő a gyakran használt scriptekre). Kooperatív módban a játék sztorijára amúgy sem figyel a kutya se, és a viszonylag egyszerű játékmenet sem zavaró. Az élmény savát-borsát ilyenkor a fejhallgatón át leadott utasítások és az örömittas kurjongatások adják. Fontos kiemelni, hogy kooperatívban az amúgy is jó küldetések egyszeriben szuperré válnak, köszönhetően a változatos feladatoknak és a kismillió helyszínnek. Kalandjaink Közép-Amerikában indulnak, majd onnét Afrikán át Oroszországba és Nyugat-Ázsiába nyergelünk át, hogy végül Moszkvában tegyük le a lantot – illetve onnét még vár ránk egy vidéki kiruccanás, hogy elvarrjuk a neokommunista gennybe áztatott szálakat. Egy szó, mint száz, az online kooperatív mód kiváló szórakozást garantál, konzolon is maximum annyi szó érheti a ház elejét, hogy egy gépen nem lehet ketten játszani, csak a Guerilla módban, mely...

**A GRFS legjobb része nem az egyszemélyes kampány, hanem a kooperatív mód és a multiplayer – hetekre lekötik a játékosokat**

### A TÖBBJÁTÉKOS MÓD

... tulajdonképpen a Modern Warfare 3 Spec Ops-jának Ghost Reconi megfelelője. Hullámokban támadó ellenfelek gyűrűjében kell feladatokat megoldani a különböző, kampányban is látott pályákon. Ez a játékmód ugyan igazi újdonságot nem hoz, de a remekül felépített, fedezékekkel és rejtekhelyekkel zsúfolt térképeknek hála hozzáadódik az élményhez egy extra dimenzió, melyet lopakodásnak hívnak: a semmiből előugró és a legpiszkosabb munkát is csendben elvégző Ghostokkal sosem válik unalmassá a gyilkolás. Ami a kompetitív multit illeti, ott sem lehet okunk panaszra. Négy játékmóddal találkozunk, ezek közül a legjobb és legtöbbet játszott a Decoy, melyben a négyfős csapatoknak három-három feladatot kell megoldaniuk, igaz, ezek közül csak egy valódi, a többi átverés. A sima TDM-et kiváltó Conflict nem igényel részletesebb bemutatást, bár érdemes kiemelni, hogy a szóló módban

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### NE KAPKODJ!

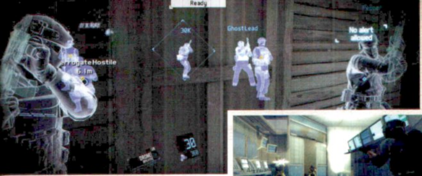
A kampányban sok időre menő szakasszal találkozhatunk, és mikor megjelenik a visszaszámlálás a képernyő jobb oldalán, hajlamosak vagyunk azonnal rohamtempót diktálni. Nem kell! A játék mindenre elég időt ad még egyedül játszva is, kooperatív módban pedig pláne. Ne szúrjuk hát el a küldetést azzal, hogy a nagy kapkodásban tízszer kilövetjük magunkat, hanem játsszunk megfontoltan, ahogy korábban is.

### HASZNÁLD A DRONE-T!

A játék egyik legjobb eszköze a cikkben is említett repülő-guruló drone, mely a kampány küldetéseiben rengeteg segítséget nyújthat: ha egyszerre többen vannak előttünk, vagy nem látjuk be eléggé a terepet, küldjük fel és repüljünk körbe vele, majd ha megvagyunk, a hozzánk legközelebb eső őröket jelöljük ki, és intéztessük el társainkkal. Kooperatívban is így járjunk el, csak előtte beszéljük meg.

### CSAK CSENDBEN, CSAK HALKAN

Bár a legtöbb küldetésben lehetőségünk van darálni, jobban járunk, ha lopakodunk, mert egyrészt kisebb eséllyel kell újrakezdeni a játékot a legutóbbi checkpointtól, másrészt ellenfeleink nem valami szemfülesek, így egy-egy hullát még hajlamosak figyelmen kívül hagyni, akár közelebbi távolságból is. Arra viszont vigyázzunk, hogy a testeket észre is vehetik, és ezzel bizony elbukjuk a takaró álcát.



látott extrák miatt nem is emlékeztet arra a gyors és agresszív menetre, amit a legtöbb shootertől megszoktunk. Sőt, ez esetben a TDM kifejezetten taktikus módként van jelen: ha észrevesznek, nekünk lőttek, szóval általában a türelmesebb játékosok kerülnek előnybe, főleg, hogy itt is vannak csapatmunkát igénylő feladatok. A Saboteurben bombát kell felrobbantanunk, a Siege-ben pedig a védekező csapat meg akarja akadályozni a támadók küldetését – jó poén, hogy nincs respawn, szóval ez afféle S&D, csak hogy továbbvigyük a Call of Duty-s hasonlatot. Mivel a multi a mostani trendeknek megfelelően kasztalapú, az sem mindegy, hogy milyen karakterrel indulunk csatába. Mindegyiket felsorolni viszont felesleges lenne, hiszen a felszereltségük és a képességeik teljesen egyértelműek, és mivel a kiegyensúlyozottsággal sincs nagy baj, mindegyik osztállyal könnyedén érvényesülhetünk.

Mint az látható, a multiplayer tartalmas és jó, a pályákra sem lehet panasz, és jó pont, hogy látatlanban is igényel némi csapatmunkát. Ugyanakkor eredetiséget csak nyomokban képes villantani, és ez sajnos az egész játékra nézve igaz.

### SZELLEMKÉP

Az első Advanced Warfighter korának legszebb shootere volt, a játék elsőként csillogtatta meg az akkor még bőven nextgennek nevezett gépek teljesítményét. A Future Soldier is jól nézett volna ki, ha kiadják a tervezett 2010-es időpontban, de grafika sajnos mára már eléggé elavult: a textúrák alacsony felbontásúak, a karaktermodellek fájóan kevés poligont számlálnak, a mimika pedig tragikus, kész szerencse, hogy szellemeink maszkot viselnek. Ami mégis dicséretre méltó, az a pályatervezés és a változatos helyszínek. Nehéz lehet ezredjére is jól kinéző hangárt vagy irodaházat építeni, de a Ubisoft mégis sikerrel vette az akadályokat. A hangok és a zene rendben vannak, főleg utóbbi, az irányítással pedig nem lesz baj, legalábbis addig, míg a fedezékrendszer meg nem hülyül. Sajnos a Future Soldier több évnyi fejlesztés után is kissé félkésznek tűnik, gyakoriak a fagyások, a beakadó scriptek, a be nem töltődő pályák, vagy a végtelen szerverkapcsolódás. Pedig volt itt félig nyílt béta is, hihetetlen, hogy ezek az amatőr bugok nem kerültek kiszűrésre. Ráadásul a játék a felemás tálalás ellenére is képes beszaggatni sokszor, látszólag minden ok nélkül. Játéktervezés tekintetében pedig fájó pont, hogy az oly sokat emlegetett fegyver-összeszerelés csak amolyan bónusz, a játékélményre semmi hatással nincs a hatalmas arzenál. Elég, ha van nálunk egy nagy géppityu és egy kis géppityu, csak legyen mindkettőn scope.

### TOM CLANCY KICSIT SEM CSUKLIK?

A Ghost Recom: Future Soldier egy jó játék, mi viszont ennyi év után igazi remekművet vártunk. Apróbb bugok és hiányosságok nem állnak jól a játéknak, mely ugyan bőven ajánlható még így is, de klasszikus sosem lesz belőle. Ha szeretnétek egy tartalmas akciójátékot, amit a haverokkal is élmény játszani, akkor megérhet egy vételt a Future Soldier, de ha csak a sorozat jó híre miatt rohannátok a boltba, kétszer is gondoljátok meg, hogy szükségetek van-e egy többszemélyes, TPS-be ültetett Call of Duty klónra.

### ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

**GÉPIGÉNY**

Pentium D 3 GHz/ Athlon 64 X2 Dual Core 4400+ CPU, GeForce GT 520/ Radeon HD 4650 VGA, 2 GB RAM, 25 GB HDD

A GRFS egy jó shooter, de sajnos kiemelkedő ász nem lett belőle. Sebaj, még így is tuti, hogy hetekre leköt, csak legyen három barát a tarsolyodban, akik szívesen csatlakoznak hozzád a harcmezőn.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Kiváló kooperatív mód, tartalmas multiplayer, jó küldetések és pályák.**

**KONTRA**

**A sztori gyenge, a játék túlságosan arcade, és még mindig vannak bugok.**

**80%**

### A SCOPE A LÉNYEG

**A fegyverek között sajnos nincs akkora különbség, a megannyi felszerelhető extra pedig aztán végképp semmilyen gyakorlati előnnyel vagy hátránnyal nem bír. Van azonban egy alkatrész, amit minden létező esetben vigyünk magunkkal: ez a scope, avagy távcső, mellyel sokkal pontosabbak lehetünk. Szinte az összes kisebb és nagyobb fegyverre ráerősíthetjük (akár pisztolyokra is), szóval csak éljünk vele.**

### HASZNÁLD A SZENZOROKAT!

**A játék eldobható szenzorai olyanok, mint a drone, csak épp egy szabad és nagy terület helyett egy rögzített kisebbet térképeznek fel. A drone által kapott adatok alapján látható, hogy melyik ellenfél hol van éppen, és mivel a fedezékek egy része szétlőhető, ez az információ kulcsfontosságú a sikeres hadviselésben. Multiplayerben is ajánlott, bár ott sokszor egy hétköznapi gránáttal többet érünk.**

### A FEDEZÉK NEM MINDEN

**Lopakodás és harc esetén egyaránt könnyű abba a hibába esni, hogy csak és kizárólag a fedezékeket nézzük. Pedig a Future Soldierben a mozgás olykor a legjobb védekezés, mert az ellenfelek gránátjai sosem találnak el, egy gyors közeli lerohanás pedig még a pajzsos egységeket is harcképtelenné teszi. Bujkáláskor se higgyük, hogy a fal mindig megvéd, sokszor célszerű a gyors elslisszolás.**

### LÉGY CSAPATJÁTÉKOS!

**A Future Soldier többjátékos módja nagy hangsúlyt fektet az együttműködésre, minden egyes csapatnak kedvező lépésünk bónusz tapasztalati pontot hoz a konyhára. Ráadásul minél inkább segítjük társainkat, annál nagyobb az esélye a meccs megnyerésének, mely szintén gyorsítja az előmenetelünket, így hamarabb oldhatjuk fel a multiplayer speciális eszközeit és fegyvereit. És mindig haladjunk formációban!**

JÖVŐBŐL JÖVŐ LÖVŐ

# NEXUIZ

[ÍRTA **WILSON**] **Nem modként kezdte a pályáját, de a független játékfejlesztés színteréről igazolt át az önálló, kizárólag digitálisan terjesztett aréna shooterek kategóriájába a Nexuiz, előbb konzolon, most pedig PC-n mutatva meg, hol is tart a stílus ma, 2012 nyarán.**

Üzletileg is sikeres játékot csinálni egy rajongói modból nem tűnik annyira nehéz feladatnak. Elvégre mind az elmúlt évekből, mind a távoli múltból rengeteg példát lehetne felhozni arra, mikor lelkes amatőrök munkájából világsiker lett. Ebből a csoportból a legnépszerűbbnek a Counter-Strike és Team Fortress nevezhető, amelyekből a Valve valóságos birodalmat épített: szinte nem találni olyan aktív, elkötelezett játékost, aki ne hallott volna a CS-ről vagy a TF-ről. És itt vannak még a „kicsik is", a Red Orchestra, aminek a neve mára egybeolvadt a fájdalmasan, de szórakoztatóan reális második világháborús shooterekével, a DotA, amiből egy önálló stílus született, vagy a Nuclear Dawn, ami hiába rendelkezett zseniális ötletekkel, pénzügyileg és szakmailag is sikeres, önálló játékká mégsem tudta kinőni magát. Egy ilyen mezőnyből kifejezetten nehéz kiemelkedni, de a Nexuiz előnnyel indul, hiszen a kiadója a csőd közeli helyzete ellenére még mindig komoly befolyással rendelkező THQ, építőkockáit pedig a CryEngine 3 díszíti.

### ARÉNA ÉS KETRECHARC

A Nexuiz neve valószínűleg nem cseng ismerősen, hiszen még a sikere csúcsán is csak egy szűk kör szórakozása volt. Modnak igazán nem is nevezhető, alapját a módosított Quake motor, a DarkPlaces adta. Története 2001-ben kezdődött, akkor még egyszerű deatmatch játékként színesítette a palettát, amit négyévnyi megfeszített munka követett, hogy a Nexuizból módokban, térképekben és fegyverekben gazdag, teljesen ingyen kínált shooter legyen. Ezt a hagyatékot viszi tovább most az eredeti csapat egy része, valamint az ambíció, hogy a Nexuiz végre megkapja a megérdemelt, vagy legalábbis remélt figyelmet és elismerést. A játék előnyös helyzetben van, mert egy olyan stílusban akar érvényesülni, ahol egyetlen konkurenciája a 13 éves Quake 3, illetve annak ingyenes, böngészőben futó mutációja, a Quake Live. Érthetetlen, hogy az aréna shooterek műfaja miért is került a kihalás szélére, ahogy az is, hogy miért csak az Illfonic volt annyira bátor, hogy ismét megpróbálkozzon a műfaj életre keltésével.

**ADATOK**

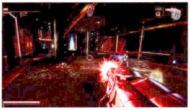
KIADÓ **THQ**
FEJLESZTŐ **Illfonic**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **8 fő**

**INFO**

A Nexuiz kizárólag a Steamen vásárolható meg, meglehetősen barátságos, alig 10 eurós áron. Igazi aréna shooter, amely egyszerre idézi meg a Quake 3-as aranykorszakot és a modern lövöldözős játékok pazarul kinéző világát. A játékot a CryEngine 3 hajtja, így a grafikára semmiképp sem lehet panasz.

### A KOMMANDÓ

Próbálkozás, mert hiába az impozáns eszköztár, a gazdag tartalom, a Nexuiz nem jár sikerrel. Nem csak a stílust nem reformálja meg, de még a Quake 3 cipőfűzőjét is csak



nehezen köthetné be. Sebessége, arzenálja a Quake-sorozat kiköpött mása, minden gépfegyverére, rakétavetőjére azonnal rá lehet vágni az id-s megfelelőjét. Ez nem feltétlenül dicséret, de az is tény, hogy ha valami nem romlott el, akkor felesleges lenne lecserélni vagy megváltoztatni.

Az art dizájnról ugyanez már nem mondható el. Ugyan van egy sebtében összetákolt történet egy bolygókon átívelő konfliktusról, de azért mindenki tisztában van vele, hogy itt a pirosak és a kékek csak egymást öldösik, és nem ideológiai vitákat döntenek el, elmélkedve a halálról, a háborúról, az élet nagy dolgairól, vagy arról, hogy a rakétavető vagy a lézerfegyver tud-e hatékonyabban szétrobbantani egy emberi testet. Nem is az a baj, hogy a játéknak felejthető a története, hanem az, hogy nincs saját stílusa. Példaként kizárólag a Quake hozható fel, ahol minden pályának, minden helyszínnek karaktere, igazi egyénisége volt, amire évek múltán is lehet emlékezni. Ezzel szemben itt van egy néha ugyan álomszépen festő, cyber-viktoriánus jegyeket magán viselő kínálat, de mindegyik darabja teljesen felejthető. A két, dzsungeles

**Mikor fekete-fehérre vált a pálya, ember legyen a talpán, aki megmondja, hogy ki kivel van**

**GHETTO GOLF**

**Az ILLFONIC fejlesztőcsapatról sokat elárul az, hogy a hivatalos oldalukon az „eljövendő szarok" menüpont alá lettek besuvasztva a játékaik, mind a két darab. A Nexuiz mellett csak egyetlen másik fejlesztésük van, a PC-re, PSN-re és XBLA-ra szánt Ghetto Golf, amely a nemes sportágat ülteti át a gettóba, a putrik, a lepukkant gyártelepek és az elhanyagolt kertek árnyékába. A bevallottan ironikusnak és humorosnak szánt játékban Uzi is fogható a 9-es vas mellett, így ha nem sikerül elsőre betalálni a lyukba, még mindig ripityára lőhető az ellenfél, aki szénné lyuggatott kézzel már elég nehezen tud birdie-t vagy part ütni.**

**Ez itt az én ajándékom karácsonyra, bár nem hiszem, hogy ezt beteszed majd a fa alá...**

**A sebességre és a látványra nem lehet panasz, már csak játékosok kellenének, akiket le is lehet lőni**

térkép megkülönböztethetetlen egymástól, az aréna 2x3 platformból áll, a csőszerű „ketrecharcos" pálya pedig az A-ból B-be, majd a B-ből A-ba való futásról szól. A mennyiséggel szerencsére már nincs gond, a 10 eurós ár pontosan annyi tartalmat ad, amennyi szükséges.

## ARZENÁL

A fegyverek esetében a korábbi kijelentés azért óvatosan kezelendő. A mindenkinek járó géppisztoly száz százalékosan használhatatlan, az instagib meccsekhez tökéletes sniper puska távcsöve fabatkát sem ér, a mortarnak pedig túl nagy a szórása. A rakétavető legalább úgy működik, ahogy egy rakétavetőnek kell, és mint a Quake 3-ban, itt is a shotgun a legtökéletesebb, legdurvábban sebző, legnagyobb hatást elérő, tömegoszlatásra is alkalmas eszköz. Habár a külsejük alapján könnyen megkülönböztethetők, mégis annyira sablonosan, annyira egyszerűen néznek ki, hogy fegyverpornót semmiképp se lehetne forgatni velük – márpedig egy FPS esetében ez nem mondható túlságosan előnyös felállásnak.

Harcolni legalább meglehetősen jó érzés, még ha csak maximum 8 fő is tartózkodhat egyetlen térképen. A meccsek nagyon pörgősek, megállni, bámészkodni, gondolkozni egyáltalán nincs idő, ez igazi reflexjáték, ahol mindig az győz, aki a lehető leggyorsabban talál célba, függetlenül attól, hogy ezt milyen fegyverrel teszi. A karakterek nagyok, nem vesznek el a háttérben, nem kell őket nagyítóval keresni, mint a múlt havi Tribes esetében, viszont semmi sem állítható rajtuk. Hihetetlen, hogy a tizenhárom éves Quake 3 is gazdagabb karakterdíszítési lehetőségeket kínált, mint egy 2012-es játék, de sajnos ez a helyzet. Nemhogy a ruhát nem lehet cserélni, de még eltérő modellek sincsenek, így mindenki ugyanaz a statiszta, valahogy úgy, mint egy szombat délutáni tévéfilmben, ahol a Hollywood perifériájára szorított ZS színészek veszik fel a „27. terrorista" szerepét.

## X-EMBEREK

A Nexuiz újat mutatni csak a mutátorok bevezetésével tud. Ezek lényegében alternatív, az egyensúlyt általában csak minimálisan felülíró szabálymódosítások, amik csak egy-két percig tartanak, de ideiglenesen komolyan segíthetik/hátráltathatják az egyik vagy a másik csapatot. Leállíthatják az időt, megnövelhetik a sebzést vagy az életerőt, fekete-fehérré tehetik a képernyőt (ekkor szó szerint lehetetlen megállapítani, ki az ellenfél és ki a társ, így mindenki őrült módjára lövi azt, akit elsőnek meglát), jetpacket adhatnak, lecsökkenthetik a gravitációt. Mutátorból kifejezetten sok van, a csapatok tagonként szavazhatnak arról, hogy épp melyik legyen aktív.

Sajnos ez a meccsek végkimenetelére igazán nagy hatással nincs, már csak azért sem, mert igen ritka, hogy egy kör rendes véget érjen. A CTF esetében irreálisan sok zászlót kellene megszerezni a győzelemhez, területfoglalásnál nem lehet elég ideig egy helyben maradni, és még az 50-es deathmatch határ elérése is nehézséget tud okozni. Az átlagosan tíz perces körök így a végtelenségig elnyúlnak, jön a következő térkép, a következő játékmód, de a fény az alagút végén valahogy mindig elmarad. Nem lenne ez baj, ha cserélődnének a csapattagok, de nem ez a helyzet. Hiába jelent meg pár hete a játék, a konzolos változathoz hasonlóan alig-alig lézeng valaki a szervereken, így 8 fős meccsekre csak ritkán lehet rálelni, főleg azért, mert a 3-4. térképváltás után szinte mindenki kilép a játékból. Már csak azért se szerencsés ez, mert rendesen kiépített hálózat sincs. A kevéske dedikált szerver általában tök üres, legyen szó akár napközbeni vagy esti próbálkozásról.

Ha pedig nincs miért maradni, nincs is értelme miért szenvedni vele. Egyedül a külsőre nem lehet panasz, a CryEngine 3 gyönyörűen teszi a dolgát, a motion blurözött mozgások, a HDR megfelelő használata, a gazdag színpaletta egy kifejezetten tetszetős külsőt ad a játéknak – viszont ez édeskevés, ha a belseje lelketlen. És ez tökéletesen summázza azt is, hogy milyen valójában a Nexuiz: jó, ha épp játszik vele valaki, de emlékezni senki sem fog rá.

## A XONOTIC PROJECT

**A Blizzard/Valve/DotA rajongók szerelmi háromszögének hónapokon át tartó hajcihője után már tudjuk, hogy nem éppen egyszerű mutatvány egy alapvetően ingyenes játékot kereskedelmi forgalomba hozni, még úgy se, ha az ötletgazdák is a fedélzeten vannak. Nem volt ez másként a Nexuiz esetében sem, ahol a bejelentést követően igazi össztűz zúdult a THQ-ra és az Illfonicra is. A nyílt forráskódú project licencelése sokak szerint több jogi és morális kérdést is felvet, ráadásul a rajongók és a fejlesztők itt nem elégedtek meg a fórumos flémeléssel, inkább csináltak egy Nexuiz mutációt Xonotic néven, amely az eredeti alapokra és a DarkPlaces motorra építve szeretné továbbvinni a shooter hagyatékát. A munkálatok remekül haladnak, a Xonotic jelenleg a 0.6-os változatnál jár, legutóbb idén márciusban kapott egy nagyobb frissítést, amely ingyen és bérmentve letölthető, méghozzá innen: http://www.xonotic.org/**

## ÉRTÉKELÉS

### GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz vagy AMD Athlon 64 x2 2 GHz CPU, NVidia 8800GT 512 MB vagy Ati 3850HD 512 MB VGA, 2 GB RAM, 3 GB HDD, internetkapcsolat

Idejét se tudni, mikor érkezett utoljára aréna shooter, de nem biztos, hogy megérte a Nexuizra várni. Szép és pörgős, de túlságosan jellegtelen és kihalt ahhoz, hogy évek múlva is emlékezzünk rá. Ráadásul szinte senki sem játszik vele, pedig még csak most jelent meg.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

### PRO

**A sebességért és az intenzív akcióért mindent beáldoz, itt nem kell a skillek, perkek és a túlfejlődött játékosok miatt aggódni.**

### KONTRA

**Szinte senki se játszik vele, nincs rendes szervertámogatás, és a körítés is jellegtelen.**

# 70%

# Diablo III

[írta Chris]

Vannak fejlesztők, akik alulról indulnak és sikerre viszik egy-egy játékukat. Léteznek olyanok, akik évente adnak ki új részt jól bevált sorozatukból, s ott van a Blizzard, a csapat, akik soha nem kapkodják el a munkát. Ők a játékipar különcei, azok, akiknek elég 10 éven belül két-három szoftvert kiadni, amikkel aztán megdöntenek minden eladási rekordot, és kényelmesen hátradőlnek a következő 10 esztendőre. Igazi, irigylésre méltó sikertörténet az övék, ami egy újabb lépcsőfokához érkezett: befutott a 12 éve megjelent Diablo 2 folytatása.

A második rész megjelenése után teltek az évek, majd a játékot készítő Blizzard North felbomlása hallatán úgy tűnt, hogy már semmi esély arra, hogy folytatást kapjon minden idők egyik legnépszerűbb akció-szerepjátéka, a Diablo. 2008-ban azonban minden megváltozott, hiszen a kiadó éves buliján, a BlizzConon újra felcsendült Tristram híres akusztikus gitárszólója, amiből azonnal tudtuk: végre készül a folytatás. Hosszú, várakozással teli évek teltek el a bejelentés óta, a Diablo 3 végső megjelenési dátuma viszont – szokás szerint – csak nem akart kikristályosodni. A csúszásokról, alapos átalakításokról szóló hírekre lassan már fel sem kaptuk a fejünket, és amint úgy tűnt, hogy már csak egy karnyújtásnyira van a megjelenés, mindig jött egy új bejelentés, hogy a Blizzardnál még dolgoznak egy kicsit a programon. Most viszont itt van! Megérkezett! El se hinnénk, ha nem a saját szemünkkel látnánk az indítóikont a desktopunkon.

### EGY ÚJ GENERÁCIÓNAK

12 év elteltével általában nehéz visszaemlékezni egy játékra, kivéve akkor, ha a megjelenést követően még évekig nyüstöltük azt. Ebben a szerencsés helyzetben van a Diablo második része is, amely sok szempontból a legértékállóbb játék, amit valaha személyi számítógépekre kiadtak. Jól emlékszünk a feledhetetlen és egérgyilkos játékmechanikára, vagy a 640x480-as felbontásra, amit a kiegészítő lemezzel már 800x600-ra is felturbózhattunk. Élesen él bennünk a kép a százmilliomodik Baal-futamról, amikor végre kiesett a várva-várt tárgykészletünk utolsó darabja is, amit nem sikerült időben felvennünk a földről (azaz 0.12 másodperc alatt, amíg más kattintott), de ugyanilyen élénk emlék, mikor megérkezett a rúnaszavakat tartalmazó 1.10-es javítás, évekkel az eredeti megjelenés után. Nehéz elfelejteni azt a sok szép emléket, amit a Blizzardnak köszönhettünk, és a rengeteg élménynek hála az elvárásaink az egekbe szöktek a harmadik résszel kapcsolatban. Most, hogy végre itt van, adott is a kérdés: beváltotta a hozzá fűzött reményeket? Lett olyan jó, mint amilyen a második rész volt?

Nos, a választ nem lesz könnyű megadni, hiszen sok tekintetben a nagy elődtől teljesen eltérő programot kaptunk. A játék egyrészt alkalmazkodott a kor elvárásaihoz, így jóval egyszerűbb, könnyebben kezelhető és átláthatóbb lett, másrészt viszont teljesen új élményt nyújt azoknak, akikben még ott élnek a második rész emlékei. Röviden összefoglalva: a harmadik rész leegyszerűsödött. Hogy ettől rosszabb lenne? Az korántsem olyan biztos.

**ADATOK**

KIADÓ
**Activision/ Blizzard**

FEJLESZTŐ
**Blizzard**

MŰFAJ
**Akció-szerepjáték**

MULTI
**4 fős kooperatív**

**INFO**

A Diablo III közel 12 évnyi várakozást követően, rengeteg csúszás után, 2012. május 15-én került a boltok polcaira. Hazánkban átlagosan 14990 forintért lehet hozzájutni, viszont most akár egy PC Guru előfizetés keretében is beszerezhető.

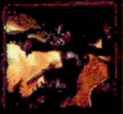
## WIZARD

A varázslók saját testük misztikus energiaforrását használják arra, hogy elpusztítsák azokat, akik védtelenekre támadnak. Képesek a természeti elemek megmozgatására: legyen szó akár perzselő tűzről vagy vérfagyasztó jégről, számukra nem létezik lehetetlen. Erősebb varázslók akár az időt és a teret is képesek megferdíteni, teleportációs képességük példa nélkülinek számít az emberek közt. Emellett kiváló mesterei az illúzióknak , sosem tudhatjuk biztosan, hogy valóban egy varázsló áll-e előttünk, vagy csak a tükörképe. Csakis a varázslók képesek varázsgömbök és varázspálcák használatára, energiakészletük pedig szinte kiapadhatatlan, hiszen pillanatok alatt regenerálódnak.

## BARBARIAN

A barbárok vad harcosok, akik sohasem futamodnak meg a közelharc elől. Csapásaik alatt megremeg a föld, hatalmas távolságokra képesek ugrani, s két egykezes fegyverükkel megállíthatatlan gyilkológépekké válnak. Hatalmas erejüknek köszönhetően képesek azokat a fegyvereket is ügyesen forgatni, melyeket mások még megemelni sem tudnak. Félelmetes üvöltéseik hallatán társaik azonnal erőre kapnak, az ellenfelek pedig megremegnek. Brutális támadássorozatait nem sokan képesek elviselni, ráadásul a szinte mindennek ellenálló páncélzatuk ideális sebzésfelfogóvá teszi őket, energiájukat pedig a harc folyamán folyamatosan gyülemlő Haragból nyerik.

## DEMON HUNTER



A démonvadászok nyughatatlan bosszúállók, aki démoni ellenfeleiket távolsági fegyverek segítségével küldik vissza a pokolba. Többnyire a veszélytől távol, biztonságos helyzetből indítják támadásaikat, melyben különféle íjak, dobófegyverek és halálos csapdák lesznek segítségükre. A nagy területeket beborító nyílzáporaik és időzített csapdáik akár a csapatokban támadó hordákat is megállítják, de erős és pontos számszeríjaik lehetővé teszik számukra azt is, hogy akár egyetlen kiválasztott célpontot tűzzenek póznára. A démonvadászok arzenálját íjak és számszeríjak alkotják, energiájukat Fegyelemből és Gyűlöletből merítik, melyeknek köszönhetően csapdákat vagy nyílzáport zúdíthatnak ellenfeleikre..

## WITCH DOCTOR

A boszorkánymesterek képzett harcosok, akik a spirituális világ és a valóság peremén táncolnak. Képesek megidézni a holtakat, akik aztán az oldalukon harcolnak addig, míg darabokra nem hullanak. Miközben élőhalott hordája lefoglalja ellenfeleit, biztos távolból ő sem tétlenkedik: köpőcsövével, méregfelhőivel és átkaival megpecsételi áldozatai sorsát. Különleges képességeinek köszönhetően szinte bábként bánik ellenfeleivel, mindig úgy alakítva a harcot, hogy a lehető legideálisabb legyen számára. Képes modzsók, áldozati tőrök és vudu-maszkok viselésére, energiáját pedig egy szinte kifogyhatatlan erőforrásból, manából nyeri. Sötét mágiájának útjába érthető módon nem sokan mernek állni.

## MONK

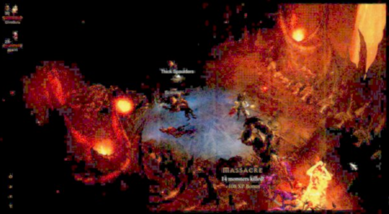
A szent szerzetesek kiváló harcosok, akik isteni erejük segítségével pusztítják a pokol teremtményeit. Gyógyító hullámaik, a védekezést és a támadást elősegítő auráik (mantráik) kiváló csapatjátékossá teszik őket. A szerzetesek emberfeletti gyorsasággal tudják akár puszta kézzel is kivégezni áldozataikat, de fegyverforgató képességük is meghaladja a halandók tudását. A harcban gyorsaságukra és jó helyzetfelismerő képességükre kell hagyatkozniuk, mindig tudniuk kell, mikor és milyen irányból közelítsenek egy csatába. Olyan különleges fegyvereket is képesek forgatni, mint a harci bot, spirituális erejük pedig egyben energiaforrásuk is, melyet kombókba láncolt támadásokkal és különleges képességeikkel tölthetnek újra.

## NEM TEHENEK, HANEM CSILLÁMPÓNIK!

Szomorúan vettük tudomásul, hogy a készítők kategorikusan kijelentették, hogy a Diablo III-ban nem lesz titkos, tehenes pálya. Viszont kiderült, hogy van helyette Csillámpónis, aminek megnyitása nem is olyan egyszerű feladat. Először is kelleni fog egy Staff of Herding nevű tárgy, amit a kovács tud elkészíteni számunkra, ha a 4. fejezetben Izual kidobja a receptet hozzá. Ezután jöhetnek a következő tárgyak:

- Black Mushroom – Act I, Cathedral level 1
- Leoric's Shinbone – Act I, Leoric's Manor
- Liquid Rainbow – Act II, Dhalgur Oasis, Mysterious Cave
- Wirt's Bell – Act II, megvásárolható tárgy (100 ezer arany)
- Gibbering Gemstone – Act III, Caverns of Frost (Chiltara nevezetű ellenfél dobja)

Ha mindez megvan, akkor a pónifalvára nyíló kaput az első fejezetben, az Old Tristram Roadon nyitja meg nekünk a szellemmé vált tehénkirály.



A Diablo III grafikája olyan, mintha egy festményben játszanánk.

## A KEVESEBB TÉNYLEG TÖBB?

Az első tény, ami mellbe vágja az öreg motorosokat, hogy a Diablo III-ból szinte minden eltűnt, ami egy kicsit is szerepjátékká tette az előző részt. Szintlépéskor már nem oszthatjuk szét a tulajdonság-pontjainkat, ugyanis a játék automatikusan azokat az értékeket növeli, amelyeken fontosnak érez változtatni (erőből például a barbár kapja a többet, míg intelligenciából a varázsló). Nincs azonosító-tekercs, amivel a varázstárgyakról megtudhatjuk, hogy milyen tulajdonsággal bírnak, nincsenek kulcsok, amivel a zárt ládikákat nyitogathatjuk, nincs town portal-tekercs, aminek segítségével visszajuthatunk a városba, és nincs Horadric Cube sem, amivel az ékköveinket csiszolhattuk, vagy ugyanitt a rúnakövek felhasználásával elkészíthettük életünk legdurvább kétkezes pallosát. Miután megkaptuk az első infarktust, rájövünk, hogy ez még csak hagyján, hiszen a Blizzardnál még a képességfát is kivágták. Nincsenek aprólékos munkával, sok-sok próbálgatással felépített csoda-buildek, mint például a híres hammerdin, vagy a lightning-sorci. Odaveszett minden, ami kicsit is emlékeztetett minket egy szerepjátékra. Hüpp-hüpp. Vagy talán mégsem?

A régi rendszer eltűnt, a helyébe pedig egy teljesen új került, ami sok tekintetben jobb és könnyebben kezelhető lett, ráadásul ez a szisztéma mindenki számára egyértelmű lesz. Az új fejlődési rendszer legfontosabb tulajdonsága, hogy a képességeink nincsenek kőbe vésve, bármikor változtathatunk a karakterünk arzenálján úgy, hogy az éppen aktuális harci szituációban a legideálisabb támadásokat vihessük be. Minden karakter kapott egy elsődleges és egy másodlagos támadási képességet (bal- és jobb egérgombra), valamint négy olyat, amelyeket a számbillentyűkkel lőhetünk el. Ezeket a képességeket egy viszonylag nagy listából állíthatjuk össze magunknak (szintlépésekkor mindig kapunk újakat), de ami igazán különlegessé teszi az egészet, hogy idővel minden képességünket tovább módosíthatjuk rúnaszavak segítségével. Ezeknek a rúnáknak köszönhetően egy szimpla támadást átalakíthatunk úgy, hogy egy célpontra többet sebezzen, vagy választhatjuk a több ellenfél egyidejű támadását. Segítségükkel akár lelassíthatjuk a tömegekben ránk rontó démonhordákat, vagy méreggel okozhatunk plusz sebzést nekik. A kombinációk száma jelentős, a rendszer legnagyobb előnye pedig az, hogy pillanatok alatt változtathatunk egy-egy varázslaton vagy képességen, nem kell elölről kezdenünk mindent, ha meggondolnánk magunkat.

### Igazi rekorder

**A Diablo III-at szinte a teljes játékosközösség lélegzetvisszafojtva várta, és a program meg is felelt a várakozásoknak – legalábbis az eladások tekintetében. Az Activision/Blizzard az első napon 3,5 millió példányt értékesített, a megjelenés után egy héttel pedig már 6,3 millió eladott darabnál tartott a számláló. Elképesztő!**

Bár a fent leírt rendszer lehet, hogy a kézzel fogható előnyei ellenére sem nyeri el pár játékos tetszését, viszont ahhoz kétség sem férhet, hogy a nagy egyszerűsítési folyamatnak akadnak olyan megkérdőjelezhetetlen pozitívumai, melyek felett könnyedén elsiklik az egyszeri játékos, ám ezek az apróságok mégis rengeteget javítanak a játékélményen. Ilyen például a megújult varázsital használat, amely központi elemét jelentette az előző részeknek. Jól emlékszünk még, hogy a leltárunk felét a különféle mágikus itókák tették ki, amelyekkel az életerőnket és a manánkat tarthattuk megfelelő szinten. Ennek viszont vége, hiszen ahhoz, hogy életben maradjunk, elég csak a szörnyekből kieső életerő gömböket felszedni, és máris mehetünk a következő csoport felé. A képernyő bal oldalán található

Méretes monstrumokban nincs hiány a Diablo harmadik részében sem. Csak győzzétek majd aprítani őket...

A változatosságra ezúttal sem lehet majd panasz, az egyik varázslatos helyszínről vándorlunk majd a másikra

piros gömb értelemszerűen az életerőnket hivatott jelképezni, míg a jobb oldalon az energiakészletünk található (a varázsló például mana-szerű energiát, a démonvadász pedig gyűlöletet és fegyelmet használ), amiből a különleges támadásainkat „finanszírozhatjuk". Ez az energiakészlet általában magától visszatöltődik, de a speciális képességek segítségével akár fel is gyorsíthatjuk a regenerálódási folyamatot. Az új megoldásoknak köszönhetően szinte egyáltalán nem kell energiaitalokat szürcsölnünk, ami jó dolog, hiszen felesleges terhek kerültek le ezzel a játékos válláról.

### TÖBBEN EZ IS JOBB

Hasonlóan jó ötlet volt a készítőktől, hogy amennyiben többszereplős játékmódban játszunk, minden tárgy, ami elénk pottyan, csak a miénk lesz. Eltűntek azok az eszeveszett kattogtatások a csontvázkirály éppen darabokra eső hullája mellett, amiket mindig is utáltunk, a Diablo III-ban már nem kapunk heveny agyvérzést, hogy valaki elvitte előlünk a híres Ezer Igazság Kardját, miközben ő varázsló, és nem is kell neki, nekünk pedig pont jól jött volna a bal kezünkbe. Szép, de amennyiben ügyesen kombináljuk varázslatainkat és képességeinket, több eséllyel próbálkozhatunk a legyőzhetetlennek tűnő ellenfelek kiirtásával. A második résszel ellentétben már nem nyolc, csak négy ember játszhat együtt, viszont nagy öröm volt látni, hogy a más játékosokra való csatlakozás (legyen az barát vagy idegen) olyan gyors és könnyű, amihez foghatóval más programban még nem igen találkozhattunk.

### MIRE VÁGSZ FEL? HÁT APRÓ DARABOKRA!

Persze az alapok nem sokat változtak, a Diablo legújabb része még mindig csak egy döntött-, izometrikus felülnézetből játszható hack 'n' slash, ahol az a cél, hogy eljussunk az adott pályaszakasz egyik pontjából a másikba. A pályák általában véletlenszerűen

**Nagyjából 12 évet vártunk rá, de nem hiába. A Diablo III jóval egyszerűbb, mint az elődei, de még így is magával ragadó játék**

generáltak, szóval minden egyes alkalommal, ha betöltjük a programot, egy új világba kerülünk, amelyben a szörnyek újratermelődnek, nekünk pedig ismét meg kell találnunk a lejáratot egy-egy katakomba vagy pályaszakasz következő szintjére. Természetesen az új részt igyekeztek a készítők kicsit színesebbé varázsolni, rengeteg véletlenszerű eseménnyel találkozhatunk az utunk során, melyek extra tárgyakkal és tapasztalati ponttal jutalmazzák a játékosokat. Az extra küldetések ellenére persze be kell látnunk, hogy a fent vázolt játékmenet leírva piszkosul unalmasnak hangzik, ezért a barátnők jogosan teszik fel a kérdést, hogy mégis miért jó ez az egész.

Erre viszont nincs rövid válasz, tehát próbáljuk meg lerázni őket egy nyeglén odavetett „csak"-kal (legfeljebb este több időnk marad játszani). Mi persze jól tudjuk, hogy mitől is olyan jó a Diablo. A harcrendszer egészen nyugodt tempóban szedegethetjük fel az ellenfelek után földre kerülő értékeket, és legnagyobb megkönnyebbülésünkre immár minden a miénk lesz. Ez az okos fejlesztés főleg azért jó, mert a játék ezúttal is akkor mutatja meg valódi szépségeit, ha többszereplős módban vágunk neki, és főleg a durvább nehézségi fokozaton leszünk rákényszerülve arra, hogy változatos karakterekkel és képességhegyekkel vegyük fel a harcot az ellenfeleinkkel. Ilyenkor persze a kihívás is megnő (a szörnyek több életerővel rendelkeznek, ha másokkal együtt játszunk),

## A GURUK MEGMONDJÁK

A Diablo III premierjét a teljes szerkesztőség várta, és május 15-én szinte mindannyian belevágtunk a nagy kalandba. Lássuk mit gondolnak a többiek.

### BATE — EGYSZERŰBB, DE NEM JOBB

A bétákat követően kicsit szkeptikus voltam a Diablo III-mal kapcsolatban, és a végső változat végül alátámasztotta a félelmeimet. Félreértés ne essék, a Blizzard legújabb munkája egy remek játék, de az én szememben nem ér a Diablo II nyomába. Azzal, hogy szinte minden szerepjáték elemet száműztek a programból, számomra teljesen elveszett a szintlépés izgalma. Régen 4-5 szintre előre gondolkodtam, hogy milyen képességeket szeretnék megnyitni, és igyekeztem úgy osztogatni a pontjaimat, hogy a nehezen megszerzett fegyvereimet végre használhassam. Ennek mostanra vége, és az olyan apróságok felett sem tudok napirendre térni, hogy ha nincs identify scroll, akkor mégis mi szükség van olyan eszközökre, amelyeknek elsőre nem látszanak a tulajdonságai. Mindezek ellenére jól szórakoztam a legyűrt pályákon, de az is biztos, hogy a nehezebb fokozatokra már nem térek vissza.

### ANYÁZTAM, MAJD MEGBÉKÉLTEM — MIGUEL

Az első néhány órában még sokat anyáztam amiatt, hogy a Blizzard látszólag kilúgozta a játékot, főleg a karakterfejlesztés egyszerűsödése nem tetszett, de aztán megbékéltem az új, másképpen sokoldalú és alapos rendszerrel is. A grafikai kidolgozás számomra sokadlagos szempont, mégis elégedett vagyok, egyrészt mert nem zavar, hogy nem fejlődött sokat, másrészt meg az interaktív környezet szerteszét repkedő berendezési tárgyai sokat hozzáadnak a csihi-puhi hangulatához, ha egyszer kocsmaiverekedés-szimulátort készít a Blizzard, akkor is ezt a fizikát kellene használniuk. A sztori lehetne erősebb, és kicsit bíztam abban, hogy ezúttal változatos mellékküldetéseket kapunk, de a legnagyobb csalódás a witch doktor - sokkal többet vártam a szokatlan eszközökkel operáló harcostól. Állítólag magasabb szinteken nagyon erős, de nekem az első 13 szint szenvedése elvette tőle a kedvem, azóta a szerzetesemet masszírozom.

### KREDENC — VEGYES ÉRZÉSEK

Száz óránál is több játékidő után vegyes érzések kavarognak bennem a Diablo III kapcsán. Mint hack 'n' slash kiváló, mint játék, remek – mégis, ahogy egyre több időt töltök vele, úgy erősödik bennem a nosztalgia a második rész iránt. Nehéz ezt megmagyaráznom ilyen kevés helyen, ezért aki kíváncsi a „másvéleményemre", az keresse fel a PGO-s blogomat. Itt és most legyen elég annyi, hogy a legendás széria legújabb installációja szerintem egy kvázi-MMOG lett, aukciós házra és kooperatív multira kihegyezve, így a magányos ördögűzőknek érdemesebb lesz a Torchlight második részére beruházni, azt legalább harmadennyi pénzből megússzák, és úgy vélem, játékélmény tekintetében nem fognak sokkal kevesebbhez jutni. Társas lényeknek, rohanó világunk könnyedebb szórakozásra vágyó netgenerációja számára viszont a Diablo III ajánlott vétel lehet.

## AUKCIÓS HÁZ, HOGY MINDENED MEGLEGYEN!

Az aukciósház ötletét a Blizzard online játékában, a World of Warcraftban vezette be, aminek célja az volt, hogy a játékosok saját maguk kereskedhessenek megszerzett javaikkal. Különös öröm volt megtudni, hogy a Diablo 3-ban is megtalálható lesz ez a rendszer, amin keresztül mindenki megszerezheti majd egyes hiányzó tárgykészleteinek darabját, vagy a ritkább tárgyakat. Az aukciósházat a játék főmenüjéből érhetjük el, használata roppant egyszerű, bár egy-két íratlan szabályt jobb, ha betartunk. Először is fontos tudni, hogy csak 10 tárgyat helyezhetünk el egyszerre a házban, tehát olyan tárgyakat, amire valószínűleg senkinek nem lesz szüksége, ne pakoljunk be feleslegesen. Főleg azért ne, mert ha elindítunk egy aukciót, két napig hozzá sem nyúlhatunk majd. A rendszer érdekessége, hogy nyáron már valódi pénzzel is üzemelni fog, tehát attól kezdve, jó áron, bárki bármikor kivételes hacukákba öltöztetheti majd virtuális hőseit.

A játék váratlanul feltűnő mellékküldetéseit is érdemes bevállalni, hiszen XP-ből sosincs elég...

elképesztően addiktív és sokoldalú, szinte egy másodperc pihenője sincs a játékosnak, mindig akad valamilyen kihívás vagy feladat, amit meg kell oldani. Méterenként várnak minket a legváltozatosabb démonok és vadállatok, melyek a legkülönfélébb támadásokkal igyekeznek eltávolítani minket az élők sorából. Aztán ott vannak a különleges, elit szörnyek, akik hármasával vagy négyesével rontanak ránk, vagy a ritkák, melyek elintézése igazi kihívást jelent bármely játékos számára. Ezeket a szörnyseregeket pedig nincs mese, le kell győzni. Egy igazi kalandor nem nyugszik, ha démonseregek pusztítják aprajafalva lakóit, s különben is, lehet, hogy a következő szörnyből kiesik a legendás Szent Johanna Alabárd, amire oly' régóta várunk.

mérte, mindannyian jól tudjuk, milyen felemelő érzés volt, mikor szert tettünk egy ritka fegyverre vagy páncélra, és ez még meg sem közelítette azt az eufóriát, mikor végre sikerült megtalálnunk egy tárgykészlet utolsó darabját. A Diablo II ennek köszönhetően olyan volt, mint egy mágikus drog, amiről képtelenek voltunk lemondani.

**Habár rengeteg szerepjáték-elem eltűnt a Diablo III-ból, ennek ellenére a játékmenet addiktív volta letagadhatatlan**

Megsúgjuk: nem fog. Talán majd a Nightmare nehézségi fokozaton. Vagy ha ott nem, akkor a Hellen vagy az Infernón. És ez így megy majd hónapokon át...

### A KIRÁLYSÁGOM FELE A TIÉD! VAGY NEM.

A legtöbb program általában megfelelően kompenzálja azt az időt és energiát, amit beleöl a játékos. Még a Sims-sorozatban is mindig akad valami, ami meghálálja a „munkát", hiszen a dolgozó simek gyorsan megkereshetik a pénzt egy új tapétára, másnap pedig már új hűtőről vagy mosogatógépről álmodozhatnak. Ez minden játék mozgatórugója, a sikerélmény az, ami miatt órákon át ülünk a gép előtt. A Diablo második része a sikert tárgyakban

Sajnos a harmadik rész letévedt erről a jól bevált ösvényről, a játék jutalmazási rendszere lett a program leggyengébb pontja. Hasonlóan más Blizzard termékekhez, vagy akár a második részhez, itt is különféle színekkel jelölt, más-más ritkaságú tárgyak potyognak ki a legyilkolt ellenfeleinkből, melyek közt legtöbbször kék, azaz szimpla mágikus tárgy esik majd elénk. Ha nagy mázlink van, akkor előfordulhat egy sárga színnel jelölt tárgy is, aztán ennyi. Nincsenek 20-as, 30-as szinten található tárgykészletek, a legendás eszközök (barna színnel jelöli őket a játék) pedig mintha nem is léteznének. Igazából ezekről nem is tudnánk, ha nem lenne a beépített aukciósház, amin keresztül a játékosok eladhatják a nem kívánt

portékájukat. Döbbenetes, hogy az 53. szintet elérve mi egyetlen legendás tárgyat sem találtunk, miközben a második rész esetében ilyenkor már négy hordár karakterünk volt telepakolva ilyen cuccokkal. A dolog legfájóbb része, hogy Nightmare és Hell fokozatra kerülve sem jobb a helyzet, pedig a kihívás ezeken a szinteken exponenciálisan megnő. Döbbenetes élmény volt látni, ahogy a World of Warcraftból híres Method csapata leveri Diablót a végigjátszhatatlannak titulált Inferno nehézségi szinten, aki aztán dobott négy kék cuccot a „szerencsés" versenyzőnek.

Persze jól tudjuk, hogy a készítők szándékosan állították ilyen alacsonyra annak az esélyét, hogy egy sima játékos ritkább tárgyakat aggathasson magára, viszont a Blizzardnál legalább igyekeztek

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### BAL GOMB, JOBB GOMB

Ne próbáljunk csak területre ható képességekkel előre haladni, ez hosszú távon nem vezet túl sok jóra. Próbáljunk meg egy olyan képességet berakni a balgombra, amellyel magányos célpontra sebzünk többet, a jobb egérgombra pedig olyat, amivel területi támadást végezhetünk csoportos ellenfelek ellen. Elit vagy ritka szörnyek likvidálása esetén jóval hatékonyabbak lehetünk, ha egyenként végzünk velük.

### HULLJON A FÉRGESE!

Mindig a kisebb célpontokkal végezz először, a ritka, vagy sok életerős ellenfeleket pedig tartogasd a harc végére. Minél kevesebb ellenfél van előtted, annál könnyebben fogsz tudni navigálni az adott szakaszon, annál nagyobb lesz a mozgástered, amin futkorászva eltelik majd annyi idő, hogy újra ellőheted a nagyobb képességeidet. Ha csapatban jönnek az elitek, ott is igyekezz egy célpontra összpontosítani.

### VÁLTS KOMBINÁCIÓKAT!

A rengeteg frissen megszerzett képesség, amiket még külön rúnaszavak segítségével tovább kombinálhatunk, számtalan harci technikát szülhet. Ne ragadjunk le egy módszernél, mindig próbálgassuk az új szerzeményeket, változtassunk a bevált taktikánkon. Ki tudja, lehet, hogy a 4-5 szinttel ezelőtt megszerzett rúnaszóval már jóval hatékonyabb támadás lesz abból, amit eddig haszontalannak éreztünk.

A Diablo III-ban sem úsztuk meg sivatagos részek nélkül. Áááá, homok ment a szemembe!

ellensúlyozni a játék ezen részét. Először is ott a kovács, aki különféle komponensekből (és persze pénzért) tárgyakat készíthet nekünk, ráadásul őt a játék során bármikor fejleszthetjük, így egyre jobb minőségű és ritkaságú cuccokat fog készíteni (véletlenszerűen generált tulajdonságokkal). Itt persze pillanatok alatt elverhetjük a nagy nehezen felhalmozott aranykészletünket, de ha akad még pár tízezer elkölteni való érménk, beugorhatunk az online aukciós házba is, ahol a többi játékos nem kívánt értékeit vásárolhatjuk fel. Itt aztán már mindent megtalálunk, amiről csak álmodoztunk, csupán rajtunk múlik, hogy mennyi aranyat vagyunk hajlandóak rááldozni arra, hogy megkaparintsunk valami igazán király cuccot. A dolog különlegessége, hogy nyártól a Blizzard (15%-os haszonkulcs ellenében) lehetőséget ad a játékosoknak arra, hogy valódi pénzért is üzleteljenek. Kíváncsian várjuk, hány euróért fog elkelni egy-egy ultraritka tárgy a játékban. Mi már most játéktörténelmi legendák születését vizionáljuk.

## A SZIVÁRVÁNYON TÚL

Ami a kornak megfelelően rengeteget változott, s egy rossz szava nem lehet rá senkinek, az a látvány. A monitorunkon kirajzolódó világ valami elképesztően magával ragadó, minden egyes kézzel rajzolt gerenda, földdarab vagy épületbelső mesésen néz ki, a fényhatások és a játékosok által ellőtt varázslatok pedig olyan csodás látványorgiát eredményeznek, melyhez foghatót még elképzelni sem tudtunk pár évvel ezelőtt. A tájak, melyeken kalandjaink folynak, kellően változatosak, a CG-animációk pedig ezúttal is olyanok, melyek láttán simán lecsúszik rólunk a gatya. Természetesen hasonlóan igényes munkát tettek le az asztalra a hangmérnökök és a zeneszerzők is, a játék muzsikája – ahogy már más Blizzard-terméknél megszokhattuk – most is epikusra sikeredett.

Mindezt az audiovizuális álmot sikerült a készítőknek egy eszméletlenül jól felépített történet köré szőniük, amely tele van drámai pillanatokkal, hihetetlen kalandokkal és jókora adag humorral. Persze szó sincs szöveges kalandjátékról, hiszen a cél most is az aprítás, de ha úgy adódik, hogy szeretnénk egy kicsit jobban megismerni a karaktereket, bármikor megtehetjük. Elég csak odamenni az adott illetőhöz, és máris elbeszélgethetünk vele. Egy-egy ilyen diskurzus során megtudhatjuk, hogy az illető miért került a városba, mi történt a feleségével, vagy hogyan vesztette el szüleit. Ezen kívül szép számmal találhatunk könyveket és naplóbejegyzéseket a játék során, melyek elolvasgatásával egyre mélyebbre merülhetünk a Diablo 3 gótikus világában.

## 60. SZINT MÁR MEGVOLT?

Mindent összevetve a Diablo 3 majdnem olyan lett, mint amire számítottunk. Ugyan okoz némi csalódottságot, hogy szinte soha nem találunk ritkább tárgyakat, hogy egy-egy tárgykészlet összerakása akár hónapokba is beletelhet, de ennek ellenére egy hihetetlenül addiktív, szórakoztató játékot kaptunk, ami méltó folytatása lett az előző résznek. Még azok az apró bosszúságok sem tudták beárnyékolni a játékélményt, melyeket a login-szerver körüli mizériák okoztak nekünk az első pár napban, hiszen amint sikerült belépnünk, órákon át képtelenek voltunk kiszabadulni a Diablo III szorításából. Nagyon reméljük, hogy hamarosan hírt kapunk az első kiegészítő lemezről is, és tuti, hogy ott leszünk az éjféli sorban az expanzió megjelenésekor is. Persze csak akkor, ha a debütálás napján még tudunk majd bot nélkül járni.

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Pentium D 2.8 GHz CPU, 1.5 GB RAM, 256 MB VGA, 12 GB HDD, netkapcsolat

Minden apróbb hibája ellenére valószínűleg az évtized legtöbbet játszott játéka lesz a Diablo 3, amit minden PC-s játékosnak ki kell próbálnia.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**

**Lerakhatatlan alkotás, amelyben a sokoldalú skill-rendszer, a harcrendszer és a pofonegyszerűen kezelhető multi éveken át lefoglal majd minket.**

**KONTRA**

**Nem jutalmaz megfelelően, és jöhetett volna még pár újdonság.**

# 88%

### NEHEZEBB SZINTEKEN

**Nightmare vagy Hell nehézségi szinten jóval megfontoltabban kell majd haladnod, mint normálon. Nem rohanhatsz csak úgy be egy horda közepére, hogy majd ledarálod őket, erre valószínűleg hamar rájössz magadtól. Igyekezz lassan, óvatosan behúzni magadhoz egy-egy csomagnyi szörnyet, s mindig abba az irányba hátrálj, ahonnan jöttél. Ki tudja, milyen meglepetésbe botlasz a felderítetlen területeken.**

### A KAPZSISÁG KAPUJÁBAN

**Előző tippünkhöz kapcsolódik, hogy amenynyiben meglátjuk a Kapzsiság birodalmának kis alattvalóját, ne kezdjük el üldözni őt az ismeretlenbe, különben belefuthatunk egy váratlan szörnypakkba. Persze ha belesebeztünk, igyekezzünk az útját állni és elintézni őt, amilyen gyorsan és biztonságosan csak tudjuk, ugyanis onnantól kezdve csak másodperceink lesznek addig, amíg beugrik kis portáljába, s örökre eltűnik előlünk.**

### MULTI ETIKETT

**Többszereplős módban más játékstílusra lehet szükségünk, mint a single-ben. Közelharcos karakterrel próbáljuk meg magunkon tartani ellenfeleinket, míg a távolsági fegyverekkel operáló társaink szórják rájuk az áldást. Főleg a varázslókra vigyázzunk, akik kevesebb életerővel és páncélzattal rendelkeznek, mint mondjuk a barbár vagy a szerzetes. A siker érdekében össze kell dolgozni, ne csak magatokra gondoljatok!**

### A CSAPDÁK SZÉPSÉGE

**A sárga színnel világító ládák ritka kincseket rejtenek, de vigyázzunk, mielőtt feltárnánk őket, ugyanis gyakran csapdákat aktiválhatunk ezáltal. Ha multiban játszunk, várjuk be társainkat, mielőtt kinyitjuk ezeket, ugyanis könnyen lehet, hogy ezután szörnyek serege ugrik a nyakunkba. Sok pályaelem is csapdaként funkcionálhat, ne álljunk a nyilvánvalóan káros tűzcsóvák vagy savtengerek közepébe.**

# Túlélni Diablót!

[ÍRTA MO] **Nemcsak a játékban, hanem a monitor előtt ülve is elkél néhány tanács a hardcore játékosoknak, hogy miképp ússzák meg ép bőrrel a sötétség fejedelmével való, sokszor igen hosszúra nyúló randevút. Nem akarjuk az ördögöt a falra festeni, de jobb, ha néhány alapvető szabályt betartunk egészségünk érdekében. A kockázatok és mellékhatások tekintetében kérdezzétek gyógyszerészeteket, vagy kedvenc játékos magazinotokat.**

## SZEMEK

Ha hiszitek, ha nem, a számítógépes látás szindróma (CVS) létezik, tünetei között megtalálható a fejfájás, a száraz, viszkető szem és a szédülés, kialakulásához pedig természetesen pár „átdiablózott" nap is vezethet. Ráadásul a képernyő hosszú nézése közben hajlamosak vagyunk elfeledkezni a pislogásról is, pedig nagyon fontos a könnyképződéshez, ami a szem kiszáradása ellen véd.

**GURU TIPP:** Pislogj bátran akkor is, ha éppen egy hatalmas csihi-puhi közepén vagy, a szemizmaidat pedig rendszeres időközönként tornáztasd meg! Fókuszálj különböző távolságra lévő tárgyakra, mondjuk a PC Guru gyűjteményedre, utána a Diablo III gyűjtői kiadásodra, majd vissza. Ismételd meg ezt egy párszor, utána folytathatod az Act 2-t. Addig úgysem fog eszedbe jutni, hogy felpillants a monitorodból.

## HÁT

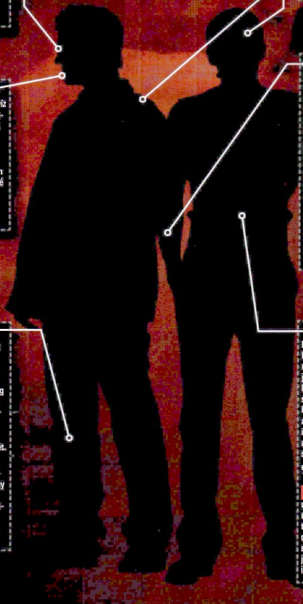
A sok-sok ülés után menetrend szerint érkezik a hátfájás és a nyakmerevség. Mondani sem kell, mennyire veszélyes, ha egy idő után nem tudod gyorsan átlátni a monitorodon történő dolgokat a feszülő nyakizmok miatt, még akár a karaktered életébe is kerülhet. Bár a Diablo III-ban már lehetőség van feltámasztani választott szereplődet, inkább előzd meg a bajt!

**GURU TIPP:** Időnként mozdulj meg és végezz egyszerű gyakorlatokat! Például a fejedet szegezd le, karjaidat kinyújtva kulcsold össze a vállad mögött, és maradj így egy ideig, mondjuk 15-20 másodpercig, megnyújtva ezzel a befeszült izmokat.

## IDEGRENDSZER

Az idegrendszeredet több szempontból is megviselheti a sötét nagyúrral való találkozás. Az apró villogó fények ugyanis epilepsziás rohamot válthatnak ki az arra hajlamosaknál, ilyenkor az egész testet mereven rángó görcs rázza. Ez nem összetévesztendő a Diablo szerverek leállása okozta heveny sírógörccsel. Az éjszakába nyúló játékok, a hosszú távú nem alvás, a sok koffeint tartalmazó élénkítő szerek fogyasztása gyorsan idegkimerüléshez vezethet.

**GURU TIPP:** Az ördög nem alszik, neked viszont szükséged van pihenésre és alvásra. Ügyelj rá, hogy óránként tarts pár perc szünetet, és ebben az időben foglalkozz egy picit mással. Mondom mással, ne az Aukciósházban rendelgess mágikus kiegészítőket a karakterednek!



## DEHIDRATÁLTSÁG

Nagyon sokan megfeledkeznek a megfelelő mennyiségű víz elfogyasztásáról. Pedig a folyadékpótlás hiányában létrejövő dehidratáltság igen veszélyes, és már rövidtávon is dekoncentrációhoz, fejfájáshoz, szédüléshez vezet.

**GURU TIPP:** Készíts be magad mellé a játékra szánt idő függvényében egy vagy két (extrém esetben három) üveg ásványvizet. Csalni nem ér, a kóla, a kávé és az energiaital (nem, a Hell sem) ilyen tekintetben nem számít, hiszen koffein tartalmuk miatt vízhajtó hatásúak, tehát csak fokozzák a dehidratáltságot.

## KEZEK

Ugyan a Diablo III ügyes fejlesztése (a skillek a jobb egérgomb lenyomásával folyamatosan alkalmazhatók) kíméli az ujjaid ízületeit, mivel nem kell csilliószor kattintani a játék folyamán, ám a játék még így is rendesen igénybe veszi a kezedet. A játékos körben retteget, a csukló rossz tartása okán fellépő kéztőalagút szindróma kialakulásához ugyan sok idő szükségeltetik, de ne lepődj meg, ha a hatvanas szintig fejlesztve a karakteredet már ez is alap skilleddé válik. És akkor még nem szóltunk a De Quervain íngyulladásról, amikor a csukló hüvelykujj felőli részén a hüvelyket mozgató inak gyulladásba kerülnek a sok egértologatástól.

**GURU TIPP:** Figyelj arra, hogy a kezeidet is rendszeresen megmozgasd, végezz csuklókörzéseket, vagy gyakorold a gratuláló kézfogásokat, amiket Diablo elpusztítása után fogadsz majd gamerbarátaidtól.

## LÁBAK

Az egyik legnagyobb veszélynek a lábaid lesznek kitéve diablózás közben, ugyanis a monitor előtt ülve eltöltött sok-sok óra során ezen végtagjaidban mélyvénás trombózis alakulhat ki. Ez azt jelenti, hogy egy piciny rög keletkezik a véredben, melyet rendszerint a végtag duzzadása, a meleg, lilás-vörös bőr, rosszabb esetben pedig fájdalom jelez, és súlyos, akár tüdőembóliát okozó szövődményei is lehetnek. További kockázati faktor, hogy már egyetlen doboz energiaital is növeli a vér alvadékonyságát és a vérrögök kialakulásának veszélyét.

**GURU TIPP:** Nem véletlen, hogy a hosszú repülőgép utakon is kötelező megmozgatni magad, így ne légy rest, pár perc erejéig pattanj fel székedből és végezz néhány guggolást. Vagy ha teheted, sétálj egyet a szabad levegőn, mondjuk a legközelebbi újságárusig, ha még nincs meg az aktuális PC Guru. Ismételd ezt meg minden órában… Mármint a sétát.

## GYOMOR

Mikor az ember éppen a sötétség seregeivel vív élet-halál harcot, ugyan kinek van ideje olyan nevetségesen mindennapi dolgokra, mint az étkezés? Ha nincs más, jöhet egy pizzaszelet, chips, energiaital vagy egy bödön kávé (az is a gép elérhető közelségében elfogyasztva), s folytatódhat a gyilkolás. Mondani sem kell, a kiegyensúlyozatlan táplálkozás milyen veszélyekkel jár, a rengeteg koffeines készítményt pedig nemcsak az idegrendszer, hanem a gyomor is megsínyli, ahogyan a rossz minőségű gyorskajákat is. Magas koleszterinszint, gyomorpanaszok, magas vérnyomás, cukorszint emelkedés… Soroljuk?

**GURU TIPP:** Ne csak a karakteredet, hanem magadat is tápold rendesen, és hagyj időt a rendszeres étkezésre. Lépj ki a játékból, ne a monitort bambulva tömd magadba az ételt, és ügyelj arra, hogy minőségi dolgokat vegyél magadhoz. Energiával feltöltődve, és sokkal kiegyensúlyozottabban ülhetsz majd vissza a játék elé, ami bizony a gyorsabb szintlépés lehetőségét is magában rejti.

HULLÁMSÍRÁS

# Port Royale 3 Pirates & Merchants

[IRTA KREDENC] **Úgy tűnik, a Kalypso játékgyártás helyett ráállt az állatorvosi lovak szaporítására, és félek, erről addig nem szoknak le, míg el tudják adni ezeket a szegény jószágokat az oldalukba billogozott Overdose felirattal. Persze, lovagolni ezeken is lehet, csak hát...**

Magazinunkat gyengéd szálak fűzik a Port Royale szériához, hiszen mindkét korábbi rész szerepelt teljes játék mellékletként – joggal. A fejlesztő Ascaron ugyanis remekül házasította a Pirates! karibi kalózromantikás játékmenetét a szintén általuk készített Patrician gazdasági szimulációs vonalával, azaz nemcsak kereskedhettünk vagy épp harcolhattunk benne, hanem saját vállalkozásunkat is felépíthettük, ez az aspektus pedig az ide-oda csalinkázós mechanizmusban lappangó unalomfaktort is ügyesen kikerülte. Az Ascaron azóta léket kapott, ám miután a Kalypso megvette a licenceket a hozzájuk tartozó szellemi javakkal együtt, plusz a német fejlesztőcsapat legénységének 15 tagjából létrehozta a Gaming Minds Studiost, reménykedtünk benne, hogy jó gazdaként bánnak majd a rájuk bízott (és részben általuk létrehozott) értékekkel.

## AZ ELSŐ VIHARFELHŐK

Sajnos azonban már 2010 szeptemberében csalódnunk kellett – ekkor jelent meg a Patrician negyedik része, tele bugokkal, nehezen áttekinthetőre és használhatóra áttervezett kezelőfelülettel, homályos feladatokkal teleszórt kampánnyal, lebutított harccal és hullámsírba temetett multival. Bár örök optimistaként még élt bennem a remény, hogy ilyen merényletet nem követnek el a germánok a másik hajós szériával (még annak ellenére is, hogy a Kalypso időközben előállt az ugyancsak kritikán aluli Jagged Alliance remake-kel). Azonban már a Port Royale 3 első perceiben kiderült, hogy de, sőt: a kiadó ugyanis semmi mást nem csinált, mint fogta a Patrician IV-et, és „átskinezte", azaz a késő középkori Észak-Európát lecserélte a 17. századi Karibi-térségre – és ennyi. Minden más ugyanaz maradt: a rossz interfész, a homlokráncolós küldetések, a gagyi tengeri ütközetek, no meg a bugok; a multit ugyan benne hagyták a csomagban, bár sok értelme nincs, lévén játszótársat alig találni. Ha a jó oldalát akarom nézni a dolognak, akár meg is köszönhetném a Kalypsónak a figyelmességet, hiszen nem árulnak zsákbamacskát: akinek bejött a Patrician IV, az bátran megveheti ezt is, miután kottára megegyezik a két portéka; mondjuk azért az alcímben utalhattak volna erre az urak, a Pirates & Merchants helyett lehetett volna például Patricians of the Caribbean, és akkor egy szavunk se lenne...

**ADATOK**

KIADÓ
**Kalypso Media**

FEJLESZTŐ
**Gaming Minds Studios**

MŰFAJ
**stratégia**

MULTI
**van**

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos processzor, 2 GB RAM, SM2 VGA, 5 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Ha tetszett a Port Royal 2, bátran tarts ki mellette, semmit nem veszítesz, ha kihagyod a harmadik részt, hovatovább jobban is jársz. De ha mindenképp kíváncsi vagy a folytatásra, várd meg, míg használhatóra foltozzák – már ha, ugye.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

**PRO**
**Ami jó volt a szériában, és nem ölték ki belőle, az még működik...**

**KONTRA**
**...a többi nem.**

**60%**

**Ha megvan a Port Royale 2, akkor jobb, ha inkább azt telepíted a harmadik rész megvásárlása helyett**

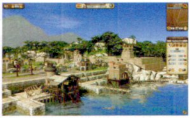
## AMI NEM ROMLOTT EL...

Igazából nem is akarok sokat írni a játékról, hiszen aki ismeri bármelyik említett címet, az tudja az alapvetést: a kampányt elindítva választhatsz, hogy kereskedő vagy kalandozó leszel, aztán ennek megfelelően vagy inkább adsz-veszel, vagy inkább ütsz-vágsz. Előbbi a kereslet-kínálat szabályain alapul, azaz az egyik kikötőben megveszed olcsón az árut, a másikban haszonnal túladsz rajta; ily módon emelkedik reputációd, és ha ezt megfelelő szintre tornászod, saját termelőegységeket építhetsz, így kezedbe veheted a piac alakítását. A harcolós rész egyszerűbb: veszel sok ágyút és még több matrózt, aztán keresel egy áldozatot, keringsz körülötte és durrogtatsz, a végén az erősebb viszi a teknőt meg a szajrét. Mindezt összeköti egy sztorivonal, ám ahogy már említettem, sok örömöd ebben sem lesz; rútul kinéző megbízóid ugyan megmondják neked, éppen mit kell(ene) csinálnod, de hogy hogyan, azt nem. Igaz, vannak videók, amik elmagyarázzák a játék egyes aspektusait, de konkrét segítséget ezek nem nyújtanak. Aki merész, választhatja egyből a szabad játékot is, ott ugyanis még ennyi mankót sem kap – ám akármelyik pontra is böksz a menüben, a gyomorgörcs hamar állandósul benned, mivel egy kikötőbe belépéskor, vagy azt elhagyva az esetek 50%-ában a játék végérvényesen lefagy, pedig túl vagyunk a harmadik folton is – de legalább már működik az automatikus mentés, mert eddig az sem. (Megjegyzem, a gyönge gyomrúak úgysem jutnak el idáig, tudniillik az említett menü egy tengeren vadul hánykolódó hajó fedélzetére helyezi a játékost – bár igaza van a fejlesztőknek, aki nem bírja a vizet, ne játsszon vizes címmel.)

## ...AZT NE JAVÍTSD MEG!

Persze nem akarok teljesen igazságtalan lenni a játékkal, mert maga az alapmechanizmus még mindig működőképes, csak épp mindaz, amit a Kalypso és a Gaming Minds megváltoztatott, belerakott, kidobott, vagy bármely módon megbuherált, egyrészt fölösleges volt, hibás tervezői döntés, megszületésekor halott elképzelés, másrészt ezek implementálása sem jött össze a srácoknak. A továbbiak tekintetében pedig kérem az olvasót, hogy vegye elő idei 4. számunkat, lapozzon a 37. oldalra, és olvassa el az utolsó bekezdést – felesleges lenne újra leírnom mindazt, amit Miguel oly tökéletesen megfogalmazott...

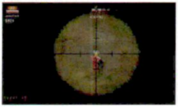
**A látvány a képeken egész tűrhető, mozgás közben viszont ez elveszik**



## RENDÍTHETETLEN ÓLOMKATONÁK

# Toy Soldiers

[ÍRTA JOHNBART] **Akcióelemekkel kevert tower defense játékokból láttunk már egy párat (lessétek csak meg a stílusmintát), olyan darabot viszont még nem, amelyik első világháborús terepasztalokon kínálta volna Andersen felfegyverzett mesehőseinek darabokra szedését...**



A Zeppelin egyik legjobb tulajdonsága, hogy találat esetén hatalmasat durran

Az eredetileg 2010-ben XBLA-n debütált Toy Soldiers pedig pontosan erről szól, a Signal Studios tower defense játéka ugyanis némi járműves harccal, valamint Army Menes militáns miliővel kínálja az épületalapú defenzív akciózást, az első világháború (szerintem méltatlanul kihasználatlan) ütközeteit ugyanis a csatákat feldolgozó terepasztalokon vezényelhetjük le. Az ötlet konzolon igen jövedelmezőnek bizonyult, az Xbox-fogyasztók ugyanis kapkodták a játékot, mint lövészárki baka a dohányt, a PC-s változat behívása így többé-kevésbé csak idő kérdése volt. A Signal mindenesetre nem csinált nagy ügyet a portolásból – gondolom én, egyrészt mert az áthelyezésre csak a Cold War alcímet kapott folytatás után került sor, másrészt pedig mert bár a játék PC-n is igen jó mulatság és férfimunka, sajnos a kész produktum nincs oly fess, mint azt a konzolos verzió után vártuk volna…

**A Toy Soldiers, bár megcsonkítva érkezett meg PC-re, azért még a hibák és a hiányosságok ellenére is élvezhető játék**

### DIO(D)RÁMA

Bár a fentebb emlegetett terepasztalos játékkatonázásba oltott első világháborús miliő mindenképp egyedivé teszi a Toy Soldierst, magáról a játékmenetről ez már nem mondható el, a program ugyanis ízig-vérig tower defense móka, még ha a Signal mindenhol akció-stratégia eposzként is hivatkozik rá. A feladatunk így teljesen a műfaji alapokat követi: adott a népes és gaz ellenség, akik a pálya egyik végéből a szívünknek kedves másik szegletbe próbálják átverekedni magukat (jelen esetben egy játékdobozhoz), a mi feladatunk pedig e próbálkozások nyers vérbefojtása. Ha a hullámokban támadó ellenséges hadoszlopból ólomtócsát csinálunk, lenghet a győzelmi zászló, ha azonban több ellenfél jut be a dobozba, mint amennyi a pályán megengedett, a francia katonai hagyományokhoz nyúlunk – azaz megadjuk magunkat. Ez utóbbi persze a kevésbé kívánatos végkifejlet, elkerülését pedig elsősorban az asztal meghatározott pontjain jelzett védelmi tornyok felhúzásával biztosíthatjuk.

A műanyag katonákat semmi sem oldja jobban, mint egy alapos lángszórózás. És még mókás is.

**ADATOK**

KIADÓ
**Microsoft Games Studios**

FEJLESZTŐ
**Signal Studios**

MŰFAJ
**Tower defense, akció**

MULTI
**nincs**

**INFO**

A Signal Studios nem sietette el a Toy Soldiers PC-re való átültetését, 2010 egyik legsikeresebb XBLA-játéka ugyanis csak a múlt hónap végén rohamozta meg a Steamet és a GfWL Marketplace-t.

A rendelkezésre álló építményekkel pedig nincs is gond: a gyalogosok ellen géppuskákat és harci gázt, vagy lángszórót vethetünk be, emellett szögesdróttal lassíthatjuk le őket, a repülők a légvédelmi állásokra háklisak, tankoszlopra tarackokkal válaszolunk, az aknavetős állásokat pedig sem a bokorugrók, sem a járművek nem szeretik (de cserébe legalább elég lassúak). A kínálat tehát nem nagy, és újdonságokat sem tartogat, de legalább mindegyik egyformán hasznos, emellett két szinten tovább is fejleszthető. Az épületek tuningolását és építését pénzből finanszírozzuk – magától értetődően ez a központi hatalmak (vagy a német kampányban a gaz antant) csapatainak olvadt műanyaggá és szemétté konvertálásával kerül a kincstárba. Bár tőkénk minden pálya elején szerény, ne aggódjunk, a hadügyminisztérium már az első hullám leverése után kellemes büdzséből gazdálkodhat, főleg ha mi is nekiállunk valamelyik toronnyal saját kezűleg lekaszálni a Fritzeket vagy a pudingfejűeket.

### JOHNNY HÁBORÚBA MEGY

A környezet mellett a játék másik érdekessége voltaképp ez utóbbiban rejlik, ütegeinkkel való interakciónk ugyanis nem merül ki azok fejlesztésében, eladásában és javításában, hanem bármikor beléjük is pattanhatunk. Amellett, hogy ez az adrenalinra éhes makettezőknek igen kellemes elfoglaltság, egyúttal a pénztárcára is pozitívan ható tevékenység, ekkor ugyanis saját

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### MÉRETES ÁGYÚCSÖVEK

**A pályaként funkcionáló terepasztalon kétféle foglalatba helyezhetünk tornyokat: a nagy négyzet alakú emelvényekre bármilyen védelmi apparátust építhetünk, a kisebb kör alakú lövészárkokba azonban csakis géppuska, aknavető vagy gázszóró fér, tehát légvédelmi üteg és tarack nem. A tornyaitok elrendezését mindenképpen ezen információk tükrében tervezzétek meg!**

### KÉZI VEZÉRLÉS

**Az ütegek kézi vezérlése nem csak élvezetes játékélményt biztosít, de ráadásként még abszolút kifizetődő is: a tömegmészárlásokkal szerzett kombók ugyanis elég jól tejelnek, így sokkal gyorsabban szerezhetünk pénzt, mintha szimplán hagynánk, hogy mindent a gép csináljon helyettünk. Pattanjatok hát be az ágyúk mögé, és rakjatok rendet a katonák között!**

### ADAPTÁCIÓ

**Bár az első néhány pályán, a kör elején lerakott tornyok simán elegendőnek bizonyulhatnak a meccs végéig, a későbbiekben ne légy rest eladni és kicserélni tornyaidat, ha a helyzet éppen úgy kívánja. Mindig figyeld a képernyő tetejét: ha a leradírozott repülőket például két-három környi tankoszlop követi, nyugodtan cseréld tarackokra a légvédelmi ütegeket!**

gyilokjainkat kombókba láncolhatjuk, amelyeket igen bőkezűen jutalmaz a játék. A felépített tornyok mellett bizonyos pályákon a mesterlövészekkel teli őrtornyokba is bemászhatunk némi spontán orvlövészetre, emellett pedig a terepen fellelhető tankokat és repülőgépeket is kezelésbe vehetjük.

## Hidegháború!

**A Toy Soldiers Xboxon folytatást is kapott Cold War alcímmel, mely egy szürreális ámokfutás az amerikai és a szovjet erők játékfiguráí között. A játékmenet alapjai maradtak, de a körítés viccesebb, lazább lett, elég megemlíteni a kártya formájában feloldható műanyag Rambót, aki a filmekből ismert virtussal veti bele magát a küzdelmekbe.**

Bármivel is kapcsolódjunk be a harcba, az irányítás pofonegyszerű, és épp ezért baromi élvezetes is: remek móka a légvédelmi üteg mögé pattanva kilyukasztani a Vörös báró gépét, utána éles váltásként vadászbombázóba ugorva lekaszálni a gyalogságot és lebombázni az ellenséges tankoszlopot, azt követően pedig tankba ülve és a lövészárkokon átgázolva kilőni a maradék páncélosokat, illetve kilapítani vagy ideggázzal lefújni az ellenséges gyalogságot. A Toy Soldiers tehát, bár erősen ragaszkodik a klasszikus tower defense játékmenethez, az egységek (jól megvalósított) közvetlen kontrolljának köszönhetően éppen elég változatos ahhoz, hogy mindig szórakoztató és nehezen megunható legyen (utóbbin az sem változtat, hogy a pályákon elérhető mellékküldetések teljesítésének gyakorlati haszna nincs, az imigyen beszerezhető hadtápjegyek csak plusz grafikus szűrőket oldanak ki).

A fentebb taglalt tornyos-járműves akciózás két módban történhet: a Survival a szokásos „mindenképpen felfordulsz" hadihelyzetet kínálja, a hangsúly azonban nem ezen, hanem az elérhető hadjáratokon van: a fő kampány 12 egyre nehezedő (az első világégés csatáit lazán feldolgozó) asztalon zajlik, fokozatosan nyitva meg az elérhető tornyokat és fejlesztéseket, kijátszását követően pedig az egész német oldalt. A Signal a PC-s verzióhoz viszont alapból mellékelte a játék Xboxos DLC-inek minikampányait is, a Kaiser's Battle-t és az Invasion!-t: az előbbi a francia egységeket állítja asztali lámpafénybe, az utóbbi viszont igazi ökörség, ami a korhű egységekkel szakítva P-51 Mustangokkal, az 50'-es évek sci-fijeiből szalasztott csészealjakkal, valamint idegen tankokkal és gyalogosokkal borítja fel a játékháborút.

### BÚCSÚ A FEGYVEREKTŐL

Játszható tartalomban tehát nincs hiány, bár a Toy Soldiers sajnos így sem tökéletes, ennek oka pedig elsősorban a felemás portolásban keresendő. Bár az irányítással szerintem nincs gond (kontrollerrel és egér-billentyűzet párossal is kitűnően játszható) a hivatalos fórumon többen is panaszkodtak arra, hogy nem állítható át a kiosztás. A grafikai- és hanghibák viszont engem is zavartak: repülőgépbe pattanva el-eltűnedeznek a hangeffektek (de máskülönben a hangok rendben vannak), a talaj pedig a lövések és robbanások során hajlamos kifehéredve felvillanni (utóbbira a megoldás elvileg a driverfrissítésben rejlik). Emellett a játék a PC-s felbontásokkal is hadilábon áll: a szélesvásznú képarányok közül csak az 1280x720-as és az 1680x1050-es opciót ismeri. Nagy kár ez, mert a képi világ máskülönben remek: a torkolattüzek és füsteffektek jól mutatnak, a nagy számban vágóhídra terelt katonák tömeges lekaszálása, vagy a tankunkkal legázolt lövészárkok pedig annak ellenére is visszaadják az első világháború mocskos és halálos ütközeteinek hangulatát, hogy ellenfeleink csavarokra és rugókra szakadnak, a távolban pedig gigászi ablakok, poszterek és olvasólámpák meredeznek.

A játék legnagyobb vesztesége azonban mindenképpen a multi, amely szőrén-szálán eltűnt a PC-s portból. A fejlesztők ezt a GfWL matchmaking-rendszerének hibáival magyarázzák (és ismerve a GfWL-t hajlamos is vagyok ezt elhinni nekik), az Xboxon közönségkedvenc kompetitív multi hiánya azonban mégis fájdalmas tény, amit a 10 eurós alapár, és az ajándékba kapott DLC-k sem feledtetnek.

### FELEMÁS HADMŰVELET

A Toy Soldiers játékkatonái tehát hibákkal tarkítva és némileg megkurtítva próbálták bevenni kedvenc platformunkat, az offenzíva viszont, bár viszonylag hosszú és szórakoztató, nem járt teljes sikerrel: noha a hadjáratok élvezetesek, és a tower defense-be oltott járműves hadviselés PC-n is remek, a grafikai- és hanghibák, a hiányzó felbontások, valamint a multiplayer teljes hiánya mellett mégsem kikerülhetetlen darabja a műfaji palettának. Nagyobb összegben mernék rá fogadni, hogy előbb-utóbb a játék hidegháborús folytatása, a Cold War is ellátogat hozzánk – reméljük, hogy ott ezek a problémák nem bukkannak majd fel, és egy valóban remek, még ha nem is forradalmi játékot kapunk a Signaltól.

## ELPUSKÁZOTT PROPAGANDA

**Mint a cikkben is olvasható, a Toy Soldiers PC-s portja sajnos közel sem tökéletes, panaszáradatot azonban nem csak ez okozott, a Steames startot is kisebb botrány övezte. Dacára ugyanis, hogy a PC-s változatban semmilyen online módozat nincs, a játék Steam profilja a Toy Soldierst pár napig szóló- és multiplayer programként reklámozta, ráadásul a galériában lévő előzetes is az XBLA-verzió osztott képernyős módot is promótáló reklámvideója volt. Több vásárló emiatt a Signal fórumán követelte vissza pénzét, akik viszont igen szerencsétlenül reagáltak a panaszokra: az egyik fejlesztő például flegmán megkérdezte, hogy a hangoskodók játszottak-e már egyáltalán kooperatív játékokkal PC-n – a válasz egy hosszú, a Steamen elérhető co-op játékokat felsoroló lista volt...**

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 3 GB HDD

Nem reformálja meg a tower defense műfajt, a multi hiánya fájó, és a portolás sem tökéletes. Ennek ellenére a terepasztalok forgácscsá aprítása PC-n is remek szórakozás.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

**PRO**

**A tower defense és a járműves akciózás remekül összeillik, a háború terepasztalon is intenzív és pusztító, a képi világ vicces és stílusos, az árban pedig az összes DLC is benne foglaltatik.**

**KONTRA**

**PC-n nincs multi, és a portolás sem sikerült túl jól: a háború poklát hang- és képhibák erősítik.**

**78%**

**A Toy Soldiers-ben még a legendás Red Baron játékmását is le lehet pucolni az égről!**

**OLCSÓ HÚSNAK...?**

**Bár minden üteg két szinttel továbbfejleszthető, nem biztos, hogy a legdrágább update minden esetben megállja a helyét az adott harci szituációkban. Mielőtt nekiállnál az ütegekkel variálni, tüzetesen olvasd át az elérhető fejlesztések leírásait, azokból ugyanis egyértelműen kiderül, hogy adott egységtípusok (pl. lovasság), vagy inkább nagyobb tömegek ellen hatásos-e a fejlesztés.**

**AMIRE NEM JÓ RÁÜLNI**

**A szögesdrót viszonylag olcsó, és főleg a körök elején kifizetődő építmény, az alap gyalogos egységeket ugyanis jelentősen lelassítja, megkönnyítve ezzel a lemészárlásukat (és így a nagyobb kombók besöprését). Viszont ne költs rá egy fillért se, ha lovasság vagy tankoszlop várható: előbbi ugyanis simán átugorja, az utóbbi pedig simán szétlövi és letapossa az olcsó védelmet.**

**WHIPPET ÉS A VÖRÖS BÁRÓ**

**Bár casual és normal szinten a legtöbb pályát járműhasználat nélkül is lenyomhatjuk, repülőbe vagy tankba pattanva jelentős terhet vehetünk le tornyaink válláról. Majd minden jármű két tüzelési módozattal bír: a repülők zöme gépágyúval és bombákkal érkezik, a tankok pedig a löveg mellett sav- és lángszórókkal kedveskednek a célkeresztbe kerülő gyalogságnak.**

**„MINDENT ÉN CSINÁLJAK?"**

**Ha túl könnyűnek találod a játék alap nehézségi fokozatait, tégy próbát a pályák lenyomása után elérhető Elite szinttel: amellett, hogy ezen a fokozaton az ellenfelek igen jó erőben vannak, a szövetséges mesterséges intelligencia is kikapcsol, azaz minden egyes üteget a játékosnak kell kezelni. Ha belevágnátok, akkor azért némi nyugtatót sem árt beszerezni...**

# EGYSZERŰ, DE...? DiRT SHOWDOWN

[ÍRTA KRYSS] **A DiRT mostanra már egy jól befuttatott, offroad versenysorozattá nőtte ki magát, amely akár már egy mellékepizódot is képes eltartani. A Codemasters volt annyira bátor, hogy a népszerű ralit kihagyva egy rombolásra és pusztításra építő részt jelentetett meg. Vajon a derbi önmagában is elég a sikerhez?**

A 2012-es év elejétől kizárólag a versenyjátékokra fókuszáló Codemasters napjaink legjobb autós címeit szállítja. Náluk vannak ugyebár az F1 játékok jogai, ők készítették a népszerű Race Driver: GRID-et, valamint ők indították el az útján a modernkori Colin McRae játékokat. Valószínűleg a készítők sem gondolták, hogy ekkora sikereket lesz képes elérni a DiRT széria, az pedig főleg meredeknek tűnhetett, hogy a híres raliversenyző nevével elstartolt sorozat 5 év után egy eszetlen roncsderbis címmé fog válni. Pedig ez történt, hiszen a Showdownban a látványvilágot leszámítva egyetlen olyan elem sincs, ami akár egy kicsit is emlékeztetne a mondhatni legendás rali játékra. Persze egy dolgot minden esetben szem előtt kell tartani: ez a rész nem a következő, igazi folytatás, hanem csupán egy remix-epizód, amely a meglévő pályákat és játékelemeket kombinálja össze. Már az első másodperctől érezni lehet rajta, hogy nem törték magukat a készítők, hogy forradalmian új dolgokat vigyenek a játékba; ha másra nem, legalább arra jó ez az epizód, hogy elszórakozzunk a DiRT 4 érkezéséig, illetve, hogy bevezetésre kerüljön az egyébként igencsak jónak ígérkező RaceNet. Természetesen nem kell rögtön leírni a Showdownt, nincs okunk komolyabban fanyalogni, pusztán azért lehet kissé kellemetlen a szájíz, mert nem ezt a minőséget és hozzáállást szoktuk meg a fejlesztőbrigádtól.

## INDÍTSD

A prezentálással és hangulatteremtéssel természetesen nincs probléma, hiszen a Codemasters mestere annak, hogy miként kell már pusztán a menüvel érdekessé tenni a játékot. Már az első indítást követően érezhető, hogy a körítésre nagy hangsúlyt fektettek, és mindent, az őrült roncsderbis világ hangulata szerint építettek fel. A mozgó, animált főmenü továbbra is baromira látványos, viszont egyértelműen a DiRT 2 fesztiválos motorhome-ja lett volna az igazi telitalálat. Természetesen nem ettől lesz jó, esetleg rossz egy játék, csupán arról van szó, hogy ha már az egész Showdownt a szponzorokkal gazdagon megszórt parádé köré építik fel, akkor az egészet egy kis munkával, egy fokkal érdekesebbre is megcsinálhatták volna.

Az új DiRT epizód gerincét továbbra is a karrier mód adja, ahol 4 különálló bajnokság kap helyet egyenként 13 versennyel. Az elérhető játékmódokról külön dobozban is írunk, dióhéjban annyit kell tudni, hogy az egyszerű körversenyek különböző kombinációi mellett a roncsderbi, illetve a Gymkhana kapott még helyet. Ezek megfelelő mennyiségben vannak adagolva, így nem érezzük azt, hogy erőltetnék az egyik, illetve a másik módozatot. A DiRT 3-ban lehetőségünk volt arra, hogy a számunkra nem tetsző szériákat átugorjuk, viszont itt évadonként csupán egyet hagyhatunk ki. Minden egyes bajnokság végén egy versenysorozatot is szükséges teljesítenünk, amely megnyerésével lehetőséget kapunk arra, hogy újabb járműveket vásárolhassunk magunknak.

**ADATOK**

KIADÓ
**Codemasters**

FEJLESZTŐ
**Codemasters**

MŰFAJ
**versenyprogram**

MULTI
**van**

**INFO**

A Dirt: Showdown 2012. május 25-én jelent meg PC-re, a dobozos verzió 10 990 Forintért szerezhető be a hazai boltokban, a Steamen pedig 40 euróért vásárolható meg a digitális verzió.

**A Dirt Showdown egy dologra biztosan jó, méghozzá a feszültség levezetésére!**

# SHOWDOWN FELHOZATAL

**Meglehetősen széles a játékmódok kínálata a Showdownban, ezért jobbnak láttuk egyenként bemutatni őket. Igaz, hogy több olyan is van, ami azonos elemekből építkezik, azonban a felhozatal változatosságát nem érheti panasz. Mint arra számítani lehetett, leginkább a roncsderbi kerül az előtérbe, viszont a klasszikus versenyek sem hiányozhatnak.**

**Head 2 Head**
A DiRT 3-ból is ismerős játékmódban fej-fej mellett haladunk egy másik versenyzővel, viszont a gyorsaság mellett az olyan kötelezően végrehajtandó feladatokra, mint a driftelés és az ugratás is figyelnünk kell.

**Hard Target**
Ahogy az egy ilyen játéktól elvárható, természetesen itt is helyet kap az a bizonyos „Marked Man", ahol egy célszemélyt kell likvidálni. Abban természetes nincs semmi meglepő, hogy mi vagyunk ez a bizonyos versenyző.

**Race Off**
Ebből az autós játékból sem hiányozhat a nitróval megbolondított klasszikus körpályás verseny. Értelemszerűen a leggyorsabb győz, viszont az ugratókkal megszórt pályán minden piszkos trükk bevethető.

**Rampage**
Ez a klasszikus roncsderbi módozat, ahol egy arénába terelnek bennünket hét másik őrülttel. A cél természetesen az, hogy törjük össze a másikat, végül pedig az ütközésekért kapott pontok összege számít.

**8 Ball**
Újabb kategória, ami a körversenyre épít, viszont itt nagy szerepet kap a szerencse is. A pálya több ponton keresztezi egymást, így hiába vagyunk nagyon gyorsak, bármikor előfordulhat, hogy valaki oldalba talál.

**Smash Hunter**
A feladatunk itt az, hogy meghatározott számú és színű táblát törjünk össze a lehető legrövidebb idő alatt. Bár a rombolás itt is jelen van, leginkább ebben a módozatban lesz szükségünk a pontos driftelésekre.

**Trick Rush**
Ez tekinthető a napjainkban oly népszerű Gymkhana játékmódnak, ahol egy arénában különböző trükköket kell végrehajtani. Ez lehet drift, ugratás, vagy akár körözés is, a lényeg, hogy ne ütközzünk neki semminek.

**Knock Out**
A legszórakoztatóbb játékmódnak számító Knock Out nagyban hasonlít a Rampage módozatra, viszont itt egy megemelt arénában kell harcolnunk, ahol a legtöbb pontot a többi versenyző lelökésével tudjuk összegyűjteni.

**Eliminator**
Sok újdonságot nem hoz az Eliminator, mivel ez is egy klasszikus körverseny, ahol a bizonyos időközönkénti visszaszámlálásnál mindig az éppen utolsó játékos esik ki. Egyetlen trükk van: nyomni kell, ahogy a csövön kifér!

**Joyride**
A főmenüben különálló szekciót kapott a Joyride, amely már az ezelőtti epizódban is jelen volt. Időkorlát nincs, a cél, hogy az arénában teljesítsük az elérhető összes feladatot, amelyet listába szedve találunk.

A Dirt 3-ban megkedvelt Gymkhana (más néven ugyan) itt is tiszteletét teszi

**GÉPPARK**

Ha már az autóknál tartunk, akkor megemlíthetjük, hogy ezúttal nemcsak valós márkákkal fogunk versenyezni, hanem különböző fantáziamodelleket is kapunk. Az egyes szakágaknak mindig csak egy adott kategóriájú géppel vághatunk neki, amelyek három csoportba vannak szétosztva: verseny, derbi, gymkhana – az adott versenykategóriát pedig értelemszerűen csak meghatározott járgánnyal kezdhetjük el. Eleinte csak alig néhány darab kocsi fog a rendelkezésünkre állni, viszont ahogy folyamatosan teljesítjük a versenyeket, úgy bővül a járműpark. A kocsik ezúttal nem automatikusan nyílnak meg, hanem nekünk kell megvásárolni a különböző típusokat, melyek három szempont szerint (teljesítmény, erősség, kezelhetőség) vannak bekategorizálva. Bár a testreszabhatóság, valamint a tuningolás nem érhető el, mégis lehetőségünk van arra, hogy különböző szintű fejlesztéseket vásároljunk az autóinkra. Azt meghatározzák számunkra, hogy az egyes kocsit meddig húzhatjuk fel, így nem lesz olyan, hogy egy mindent vivő, abszolút leggyorsabb és legerősebb kocsit alkossunk. Saját festést ezúttal sem hozhatunk létre, viszont jó néhány előre legyártott és rendkívül ízléses külsőt kapunk, így biztosan nem fog unalmassá válni egyik modell sem. Az autógyűjtés élvezetétől sajnos ezúttal megfosztottak bennünket, mivel alig néhány darab valódi jármű kapott helyet a Showdownban (az már a másik gond, hogy rendre a legunalmasabb modellekkel találkozhatunk).

**A Showdown nem csak a rali műfajjal szakít, de a játékélményt is véglegesen eltolta az arcade versenyek irányába**

**ISMERŐS**

A gyér felhozatal a helyszínekre is igaz, hiszen alig egy-két ú aszfaltcsík áll rendelkezésünkre. A már meglévőek természetesen apróbb kozmetikázáson estek át, emellett a nyomvonalakon is formáltak, de az igazi DiRT veteránoknak néhány kanyar után rögtön fel fog tűnni, hogy ezeken a pályákon már koptattuk a gumikat. A napszakok megváltoztatásán kívül annyit alakítottak a készítők, hogy ugratókkal és kisebb-apróbb akadályokkal tűzdelték tele az arénákat, viszont ez nagyon kevés ahhoz, hogy elégedettek legyünk. Míg valamelyik előző epizódban egy sima Rallycross kihívásnak adott otthont egy helyszín, addig itt egy teljesen más játékmódban kell majd nekivágnunk a versenyeknek.

A pályák a stílusukat tekintve többé-kevésbé hasonlítanak egymásra, így a kellő mértékű változatosság is ugrott, amely egy bizonyos idő után olyan érzést eredményez, mintha állandóan ugyanazokon a helyeken kéne megküzdenünk az ellenfelekkel. A DiRT 2-ből és 3-ból is tudnék minimum három-négy olyan aszfaltcsíkot mondani, amely abszolút emlékezetes maradt, viszont a Showdownban még a menüben keresgélve is nehéz lenne ilyet találni.

Habár adott a verseny lehetősége, valahogy mindig zúzás lesz a vége...

## RONCSDERBI

Az emberek többségének a roncsderbiről az ugrik be, hogy unatkozó fiatalok használhatatlan szemétté törik a falu kocsmájában nyert, egyébként is hulladék autójukat, viszont ennél talán egy picivel (tényleg csak egy hajszálnyival) mégis bonyolultabb a dolog. A szakág története egészen az 1950-es évekig nyúlik vissza, és természetesen honnan máshonnan is származhatna az ötlet, mint az USA-ból. A derbiknek többféle változata is van, a legismertebb a „demolition derby", amelynek szabályai területenként eltérnek, de a lényeg persze ugyanaz: addig törjétek egymást, amíg egyetlen működő autó nem marad a pályán. Az egyes kocsik különböző kategóriákban indulhatnak, viszont minden esetben el kell távolítani az üvegeket, le kell szerelni a veszélyes karosszéria elemeket, és addig szükséges csupaszítani a gépeket, amíg a vezetőülés marad az egyetlen extra. Külföldön komolyabb bajnokságokat is rendeznek ebben a „témában", persze arról azért nehéz lenne bárkit is meggyőzni, hogy értelme van a sportnak azon túl, hogy kiéljük destruktív hajlamainkat.

### FESZTIVÁLOZÁS

Az atmoszférát tekintve már egy fokkal jobb a helyzet, hiszen a Codemasters tudja, hogy miként kell felépíteni egy ilyen autós játékot. Ahogy korábban említettem, ez az epizód is a fesztiválos világot tekinti az alapnak, ami ezúttal főként a roncsderbis versenyek köré összpontosul. A pályákon különféle lángcsóvák és tűzijátékok adják meg az alaphangulatot, a kocsikról leszakadó alkatrészek és füstülő járművek pedig még inkább hozzájárulnak ahhoz, hogy valóban úgy érezzük, itt tényleg egy másik világba csöppentünk bele. A pályákon elszórt autógumik és különféle hordók leginkább csak a káosz elmélyítését szolgálják, viszont mégis van abban valami érdekes, hogy a verseny végére sok esetben csak szemét és a roncsautó marad a pályán. A készítők még a legjelentéktelenebbnek tűnő dolgokra is odafigyeltek, így a nagyobb ütközésnél azonnal elérhető visszajátszás is a Crashback nevet kapta. Látvány szempontjából abszolút kielégítően teljesít a Showdown, viszont az előző részekhez képest komolyabb előrelépésre senki ne számítson. Az arénák grafikai színvonala megmaradt, a kocsik kinézete szintén nem fejlődött, viszont még mindig azt tudjuk mondani, hogy a program teljesen korrektül fest. Az audio rész esetében semmi igazán kiemelkedővel nem találkozhatunk, hiszen sem a zenék, sem pedig az egyes effektek nem sikerültek igazán ütősre.

### VILÁGHÁLÓ

A DiRT Showdown már az első másodperctől azt szeretné, hogy állandóan online legyünk. Ha internetkapcsolat nélkül játszunk, akkor szó szerint perceket vesz el, hogy minden egyes elindítást követően áthámozzuk magunkat a felugró üzeneteken. Ezúttal tényleg jobban járunk, ha az elejétől fogva a netre kötjük a gépet, hiszen akkor legalább békén hagy a program. Persze ha már felcsatlakozunk a világhálóra, akkor érdemes kihasználni az elérhető szolgáltatásokat is, mivel csak így lesz teljes az élmény. A RaceNet nevű újdonságról külön dobozban is írunk, ezért itt most csak annyit említenék meg, hogy a Codemasters Racing nagyon jól tette, hogy meglépte a fejlesztést, különösen, hogy a jövőben minden egyes autós játékuk támogatni fogja ezt a szolgáltatást. Visszakanyarodva az új DiRT online szekciójához, azt kapjuk, amire látatlanban is számítani lehet, hiszen a módozatokat tekintve a Showdown Tour versenyei köszönnek vissza ránk. Természetesen barátainkkal játszva még inkább szórakoztató a játék, különösen akkor, ha az előző részekben is elérhető csapatalapú (Transporter, Speed Skirmish és a Smash & Grab) megmérettetéseket választjuk.

Ideig-óráig képes lesz lekötni bennünket a multiplayer rész, de sajnos itt is visszaköszön az, hogy kevés pálya és kevés autó érhető el, így alig néhány nap után még a legnagyobb rajongók számára is unalomba fullad a dolog. 2012-ben már többet kell nyújtani annál, hogy az egyjátékos módot az internetre visszük, arról már nem is beszélve, hogy a 8 fős részvételi limit továbbra is nagyon kevés.

**Újdonságok híján, és a lebutított játékmenet miatt nem biztos, hogy az igazi Dirt fanatikus tetszését elnyeri majd a Showdown**

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### HELYES IRÁNY

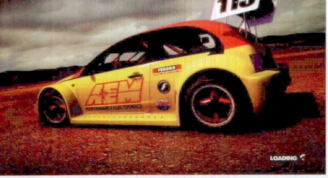
Elsőre úgy tűnhet, hogy a Smash Hunter játékmód nem áll semmi másból csak eszetlen farolgatásból és rombolásból, azonban a szabadon bejárható arénában mindig van egy olyan útvonal, amelyen végighaladva a leggyorsabban szét tudjuk törni a táblákat. Nem probléma, ha kihagyunk egy-két darabot, mivel mindig több áll rendelkezésünkre, mint amire szükségünk van a feladat teljesítéséhez.

### MINDENKÉPPEN FEJLESSZ!

A DiRT Showdownban lehetőség nyílik arra, hogy a három szempont szerint fejlesszük az autónkat, amelyet bizony erősen ajánlott kihasználni. Természetesen itt is meg van adva, hogy egy kocsit maximálisan meddig tudunk tuningolni, viszont a választott kategóriában mindig vásároljuk meg az összes elérhető fejlesztést. Sokkal jobban járunk, ha erre költjük el a pénzt, mintsem állandóan új autókkal tömjük a garázst.

### KAPD OLDALBA!

Pontot kapunk mindenféle ütközésért, azonban a leghatékonyabb egyértelműen a T-bone-nak nevezett trükk, amelyet az autó oldalának eltalálásával érhetünk el. Az 8 Ball játékmódban ezt viszonylag könnyen tudjuk kivitelezni, viszont az arénaharcokban, ahol ugyebár a pontok számítanak, mindig arra törekedjünk, hogy nagy erővel (lehetőleg nitróval) rongyoljunk bele az ellenfelekbe.



## BEMUTATKOZIK A RACENET

A RaceNet a Codemasters Racing saját fejlesztésű és jelentősen felturbózott Autologja, amely mostantól képes lesz összekötni a csapat által készített versenyjátékokat (per pillanat még csak a DiRT Showdown az egyetlen támogatott cím). A jelenleg még béta státuszú online rendszer lehetőséget biztosít arra, hogy ízlésesen kialakított webes felületen nézhessük meg a statisztikáinkat, barátokat vegyünk fel, kihívásokat hozzunk létre, és természetesen extra tartalmakat (például festéseket) nyissunk meg játékon belül. A különböző feladatok és közösségi versenyek teljesítéséért XP-t kapunk, amellyel szintet léphetünk, emellett mindenféle jelvényeket zsebelhetünk be, és mindezt néhány kattintással Facebookon és Twitteren is közzétehetjük. A legjobb természetesen, hogy nem vagyunk egy adott platformhoz kötve, így Steames, PlayStation Networkös, illetve Xbox Live-os kontónkat egyaránt hozzárendelhetjük a RaceNet profilunkhoz. A jövőben valószínűleg okostelefonos alkalmazások is fognak készülni a témában.

### CSAK A GÁZ

Tény, hogy a DiRT 3 sem indult el a szimulátoros megközelítés felé, azonban a Showdown – nem meglepő módon – még inkább az arcade vonalat képviseli. Természetesen furán venné ki magát a realitásra törekedő derbi cím, viszont sok esetben érezhető, hogy bizony jelentősen lebutították a játékot. A kanyarok bevételéhez a féket csak nagyon ritkán kell használni és bőven elég az, ha a megfelelő pillanatban elvesszük a gázt. Egyébként a valóságtól elrugaszkodó játékmenet már rögtön a képernyőn is feltűnik, hiszen a sebességet és a megtett kilométereket jelző óra helyett az életerőnket, valamint az elérhető nitró mennyiségét látjuk kijelezve (bár utóbbi a sorozat történetében először van jelen, azért mégsem kell tőle hasra esni). Az irányításban is észrevehető az, hogy a készítők próbálták a lehető legegyszerűbbre hangolni a kezelést, mivel nagyjából egy-két verseny elég ahhoz, hogy azonnal ráérezzünk a kocsikra. Kontrollerrel hibátlanul játszható a játék, ami mellett a kormány is támogatott periféria, de azt valamiért mégis nehezen tudom elképzelni, hogy valaki mégis az utóbbi mellett teszi le a voksát. Az autók eltérő viselkedése érezhető, viszont ennek nincs komolyabb jelentősége, mivel minden esetben a kinézet alapján fogjuk eldönteni, hogy mivel vágunk majd neki az adott versenynek. Hatalmas feketepontként jegyezhetjük fel azt, hogy a belső nézet a kukába került, és összesen csak két (egy motorháztetős és egy klasszikus külső) kameraállást érhetünk el.

### ÉRTÉKELÉS

KRYSS

**GÉPIGÉNY**

Pentium D 3.2 GHz vagy Athlon 64 X2 Dual Core 3600+ CPU, GeForce 8600 GT és Radeon HD 2900 GT VGA, 2 GB RAM, 15 GB HDD

Különösebb probléma nincs az új DiRT epizóddal, hiszen továbbra is élvezetes versenyjáték maradt, viszont a tartalmat tekintve jelentősen kevesebbet kapunk a megszokottnál.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

**Szórakoztató és hangulatos versenyek, és debütált a RaceNet szolgáltatás.**

**KONTRA**

**Kevés újdonság, lebutított játékmenet, túlságosan rövid karrier mód.**

**70%**

### EZ KEVÉS

Bár előítéletek nélkül ültem neki a DiRT Showdownnak, a teszt elkészítésének végére mégis sikerült meggyőzni magam, hogy nem sikerült túl jól ez a játék. Természetesen az átlagból még így is bőven kiemelkedik, viszont az eddigi részek tudtak annyi újdonságot és fejlődést felmutatni, hogy elégedetten állhattunk fel utána. Nem az a gond, hogy ennyire elszakadtak a rali és az offroad versenyek világától, hanem az, hogy kevés újdonságot sikerült belepréselni ebbe az epizódba. A tartalmi hiányosságok (kevés pálya, autó és verseny) mellett előfordul néhány abszolút érthetetlen változtatás is, amelynek okát tényleg nehéz megérteni. Egyértelműen felületes lett a Showdown, amely láthatóan csak azért készült el, hogy a már meglévő játékelemek felhasználásával a kiadó némi bevételre generáljon a következő autós játékuk érkezéséig. Ez most így sikerült, a rajongók pedig továbbra is várjanak a DiRT negyedik részére.

#### KÖRBE-KÖRBE

**A Hard Target játékmód az egyik legnehezebb, mivel itt mindenki ránk fog vadászni. Ahhoz, hogy első helyen tudjunk végezni és kibírjuk két percig a folyamatosan érkező ellenfelek támadásait, az a leghasznosabb tipp, hogy nagy sebességgel, lehetőleg minél nagyobb ívben körözzünk az arénában. Persze így is eltalálhatnak, de több esélyünk van a túlélésre, mint ha állandóan a riválisok kikerülésével foglalkoznánk.**

#### CSAK CSELESEN!

**A Knock Out mód célja, hogy minél több pontot gyűjtsünk össze az adott játéktérben, ahol a legtöbb pontot az ellenfelek platformról történő lelökésével tudjuk elérni. Kerüljük a nagy ütközéseket és inkább arra álljunk rá, hogy az emelvény szélén egymásnak feszülő autókat lökjük le a mélybe. A legjobb, ha közvetlen közelről, teljesen feltöltött nitróval próbáljuk meg kitolni a riválisokat.**

#### EGYETLEN MÁSODPERC

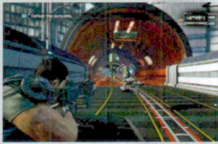
**Mielőtt nekiindulnánk a Rampage módozat arénájának, a start előtt várjunk egy másodpercet. Mivel mindenki egyszerre indul el az aréna középpontja felé, ezért könnyebben szerezhetünk pontot úgy, ha már a lelassult és egyébként is törött ellenfelek csoportjába csapódunk bele nagy sebességgel. Verseny közben ezt már nehéz kivitelezni, mivel ritkán zajlanak a csaták középen.**

#### NE SPÓROLJ A NITRÓVAL!

**A DiRT sorozat történetében először ebben az epizódban érhető el a nitró, aminek a használatára bizony nagyon sok esetben szükségünk is lesz. A legfontosabb tippünk ezzel kapcsolatban, hogy ne spóroljunk vele, hiszen meglehetősen gyorsan visszatöltődik. Egyrészt a versenyek során könnyen előre juthatunk a segítségével, másrészt pedig a roncsderbiben a súlyosabb ütközések eléréséhez is igencsak hasznos lehet.**

ROBOTVADÁSZAT

# BINARY DOMAIN



[IRTA BATE] Szereted a fedezékrendszerrel megbolondított TPS-eket? Nem veted meg a science-fiction műfajt? Nincs ellenedre, ha több ezer robotot kell egyhuzamban halomra lőnöd? Ha legalább kétszer igennel válaszoltál, akkor a Binary Domaint imádni fogod.

A sztori 2080-ba repíti a játékost, egy olyan világba, ahol a robotika már a mindennapok része, és a két lábon járó gépek jelenléte legalább annyira természetes, mint ébredés után bedobni egy kávét. Ezt a látszólag idilli világot zavarja meg az a felfedezés, hogy már léteznek olyan fejlett gépek, amelyek képesek elvegyülni az emberek között, miközben maguk sem tudják, hogy a bőr és a hús alatt egy fémváz és egy mesterséges intelligencia dolgozik. A „Hollow Child"-nak nevezett beépülő robotok lelepleződése után egy nemzetközi elit alakulat érkezik Japánba, hogy felderítsék, pontosan honnan származnak a minden képzeletet felülmúló biomechanikus gépezetek.

**ADATOK**

KIADÓ
**SEGA**

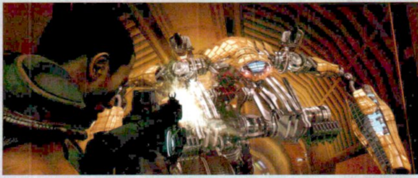
FEJLESZTŐ
**Yakuza Team/ Devil's Details**

MŰFAJ
**TPS**

MULTI
**van**

**INFO**

A Binary Domain 2012. április 27. óta kapható PC-re, a Steamen aktiválható dobozos változat a hazai boltokban 8990 forintért szerezhető be.



### EGY CSIPET INNEN, EGY CSIPET ONNAN

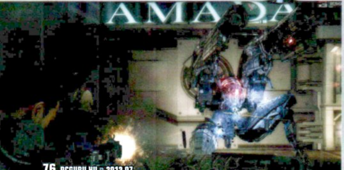
Habár a Binary Domain története az eredetiséget még hallomásból sem ismeri, de a Terminátorból, a Szárnyas fejvadászból és az Asimov-életműből összelopkodott ötletek alapvetően jól működő kombinációt adnak, azaz képesek fenntartani a játékos érdeklődését a folyamatosan támadó robotok leamortizálása közben. Az általunk irányított főhős egy Dan Marshall névre hallgató amerikai kommandós, akinek öt másik elitkatona segítségével kell átverekednie magát Tokió nyomornegyedéből a város központjában található Amada Corporation épületébe.
A megannyi robot likvidálásával tarkított cselekmény során lesz egy-két meglepetés és fordulat, a forgatókönyvírók még néhány morális kérdést is bedobtak a tűzharcok közé, sőt, egy csipetnyi romantikának is jutott hely. A történet tehát abszolút elfogadható, ám a lényeg mégiscsak a véget nem érő, folyamatos akción van.

### NINCS ÚJ A JAPÁN NAP ALATT

Ahogy a körítés, úgy a játékmenet sem tartogat igazi újdonságokat, főleg azoknak nem, akik már életükben legalább egyszer játszottak a Gears of Warral. A recept itt is hasonló: fedezékről-fedezékre haladunk előre, és a nálunk lévő arzenál (pisztoly + speciális karabély + szabadon választható fegyver + gránátok) segítségével aprítjuk a folyamatos túlerőben lévő gépseregeket. A pusztítást átvezető videók, speciális feladatok és izzasztó főellenfelek színesítik, és bár a Binary Domainben nyoma sincs a csilli-villi, neonfényes jövőképnek, azért a helyszínek kellően kontrasztosak ahhoz, hogy a játékos ne unjon rá az alapvetően önismétlő akcióra. A ránk támadó ellenfelek okosnak éppen nem nevezhetők, viszont legalább sokan vannak, és a felhozatal változatosságára sem lehet panasz (lesz kicsi, nagy, nagyon nagy és még nagyobb). A játék ráadásul rendelkezik egy speciális amortizációs rendszerrel is, így miközben ólommal szórjuk a fémtesteket, megcsodálhatjuk a burkolatok és az alkatrészek szisztematikus leválását, és itt a lábak/kezek/fejek elvesztése sem feltétlenül jelenti az ellenfelek végét, hiszen a robotok az áramköreik utolsó szikráját is kihasználják, hogy a padlóra küldjenek minket. Lábak híján kézzel vonszolják magukat felénk, és a fej hiányában is változatlanul tüzelnek, igaz néha már nem ránk, hanem pont az ellenfeleinkre.

### CSAPATJÁTÉK

Az akció ugyan nem nyújt újdonságokat, ennek ellenére bőven megvan az élvezeti faktor, és a Binary Domain legnagyobb hiányossága, hogy hiába van velünk minden esetben minimum egy (maximum három) társ, a single player kampány nem rendelkezik kooperatív lehetőséggel, pedig a gépek folyamatos irtásánál csak az lenne jobb, ha mindezt legalább egy barátunkkal közösen vihetnénk végbe. A társainkat tehát az AI irányítja, és szerencsére nem csak dísznek vannak, hanem hatékonyan ki is veszik a részüket a csetepatéból. És ez még nem minden, ugyanis a velünk tartó katonákkal lehetőségünk adódik beszélgetni, sőt, alapvető utasításokat (össztűz, fedezés, visszavonulás, stb.) is adhatunk nekik (akár a saját hangunkkal is), és ők lesznek azok, akik felélesztenek, ha túl sok golyót fognánk fel a testünkkel. Ez a szisztéma újfent nem forra-




**ADD TE A PARANCSOKAT, A SAJÁT HANGODDAL!**

**A játék egyik nagy különlegessége a SpeechFX technológia, melynek segítségével megoldható, hogy a játékos ne a billentyűzet vagy a kontroller segítségével adja ki a parancsokat a társainak, hanem a saját hangjával. A technológia beüzemeléséhez semmi másra nincs szükség, csak egy mikrofonos headsetre, amit érzékel a játék. Ha ez megvan, akkor az Options menüben, vagy a tutorial során bekalibrálhatjuk a rendszert (ami hét nyelvet ismer), majd ha sikerrel jártunk, akkor máris fennhangon osztogathatjuk a parancsokat a bajtársainknak. A rendszer némi angoltudással könnyen működésre bírható, azonban hiába jelentős a használható parancsszavak listája, mégiscsak elég bután veszi ki magát, ha kiabálunk a monitor előtt, arról nem is beszélve, hogy ez a lehetőség annyival nem növeli meg a játékélményt, hogy érdemes lenne miatta hülyét csinálni magunkból az egész család előtt.**

## EGY NEMZETKÖZI CSAPAT

**A játék során ugyan csak Dan Marshallt van lehetőségünk irányítani, de a tutorial leküzdését követően több ország katonái csatlakoznak hozzánk, és nekünk minden nagyobb szakasz elején lehetőségünk van választani, hogy kivel kívánunk vállvetve harcolni. Főhősünkkel együtt összesen hat katona vesz részt az akcióban, és mindannyian különálló, habár jól ismert sablonok alapján felépített személyiségek.**

Elit kommandós Angliából, egykori MI6 ügynök. A nehézfegyverek és a robbanóanyagok szakértője. Nő létére nem túl empatikus személyiség, gyakran előbb lő, mintsem, hogy gondolkodna.

A „Big Bo" becenévvel illetett amerikai katona a főhős Dan Marshall társa. Folyamatosan szövegel, és a benyögései miatt alig várjuk, hogy a tutorial pályát követően megszabaduljunk tőle.

A Francia titkosszolgálat ügynöke, egy CN-7-es harci robot. Programozásának köszönhetően professzionális harcos, aki képes meghackelni az ellenséges robotok mesterséges intelligenciáját is.

Angol tiszt, ex-MI6 ügynök, a Japánban zajló bevetés parancsnoka. Az elit különítmény legtapasztaltabb tagja, aki szigorúan tartja magát a kötelességéhez, emiatt gyakran van konfliktusa a főhősünkkel.

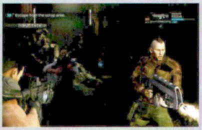
Amerikai katona, a játékunk főhőse. Beceneve Survivor, ami sokat elárul a harcban szerzett tapasztalatairól. Egy gyermekkori trauma okán robotfóbiában szenved, így tökéletes választás a japán küldetésre.

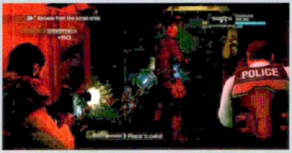
A játék legszexisebb karaktere kínai nemzetiségű, és fiatal kora ellenére (26), a Kínai Népköztársaság egyik leghatékonyabb katonája. A játék folyamán ő fogja a legtöbb meglepetést okozni a csapatban.

dalmi, viszont a játékba épített Consequence System figyeli, hogy milyen hangnemben kommunikálunk a bajtársainkkal, illetve még az is számít, hogy mennyire vigyázunk rájuk a tűzharcok során. Ha túl sokszor szólunk be nekik, vagy ha a kelleténél többször találjuk el őket, akkor a bizalmuk csökkeni fog az irányunkba, ami egyrészt azzal jár, hogy nem teljesítik a kiadott parancsainkat, másrészt nem feltétlenül fognak kockáztatni értünk, ha egy hevesebb golyózáporban a földre kerülünk. Mindez persze visszafelé is igaz: ha mindig a megfelelő stílusban társalgunk, és nem szórjuk meg őket a robotirtás közepette, akkor lesni fogják minden szavunkat, és pikk-pakk mellettünk teremnek, hogy a mellkasunkba vágják az életet jelentő adrenalin-injekciót.

### A JÓ KATONA HOLTIG TANUL

Modern akciójátékról lévén szó, a fejlődés sem maradhatott ki a repertoárból. A program minden egyes elesett robot után krediteket számol el nekünk, amiket aztán a pályákon elszórt terminálokban költhetünk el felszerelésekre (új fegyverek, lőszer, medkit) és nanomachine kiegészítőre (Shopping menüpont), illetve a fegyvereinket tápolhatjuk több szinten keresztül (Upgrade menüpont) – és nem csak a sajátunkat, de az éppen velünk tartó társainkét is. Ami érdekes, hogy a „boltban" vásárolt (továbbá az útközben talált) nanomachine extrákat a Status menübe kilépve használhatjuk fel, méghozzá meglehetősen egyedi módon, hiszen egyszerre akár több bónuszt is összekapcsolhatunk, így növelve a katonák életerejét, újratöltési, védekezési vagy éppen a kézitusa képességét. A tápolásnak köszönhetően nem csak mi leszünk egyre hatékonyabbak, de a társaink is, így ha van rá mód, akkor mindig érdemes egy kicsit szöszölni a nanomachine kiegészítőkkel a legjobb értékek elérése érdekében.






Ezt a jobboldali srácot már csak a séróját miatt is nagyon csípjük. Betettünk két screenshotot is vele!

Ahogy arra már többször utaltunk, a Binary Domain nem pályázhat az év legeredetibb programja címre, de ettől függetlenül a single player nagyjából tízórányi játékideje bőven szórakoztató. A közel egyórás tutorial részt mondjuk nehéz elviselni (főleg a társunk idegesítő szövegelése miatt), de aztán a program elengedi a kezünket, megjelennek a választható csapattagok, és kezdetét veszi az igazi akció, ami a játék háromnegyedénél egy kicsi ugyan leül, de aztán a befejezésre ismét felpörög.

**A Binary Domain nem szállhat be az év játéka címért folyó versenybe, de az akciódús TPS kívánalmainak így is megfelel**

### MULTIBAN GYENGE

A kooperatív mód hiánya miatt már keseregtünk kicsit, és a multiplayer miatt sem ujjonghatunk, hiszen a játék ezen része meglehetősen egyszerűre sikeredett. Szinte érezni, hogy a hagyományos játékmódokat (Free for All, Team Deathmatch, Team Survival, stb.) kínáló Versus Modes, és a GoW-os hordát (minél tovább kibírni az egyre nagyobb számban érkező ellenfelekkel szemben) utánzó Invasion menüpontok csak muszájból kerültek a programba. A multi minőségéről persze az mondja el a legtöbbet, hogy lényegében képtelenség élő meccset találni, illetve hiába indítunk egy saját mérkőzést, megőszülünk, mire más játékosok csatlakoznak a játékunkhoz.

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo 2.66 GHz, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 8 GB HDD

Sci-fi TPS, amely újdonságot ugyan nem hoz a műfajba, viszont élvezetes játékmenettel gondoskodik arról, hogy ne fájjon a fejünk emiatt.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

**PRO**

**Élvezetes akció, darabokra hulló robotok ellen.**

**KONTRA**

**Nincs kooperatív lehetőség, és a multi is harmatgyenge.**

**75%**

### TISZTESSÉGES PORT

Amitől egy kicsit féltünk a PC-s megjelenés előtt, az a portolás minősége volt, azonban a feladatért felelős Devil's Details végül tisztességes munkát végzett. Kicsit ugyan kényelmetlen, hogy a beállításokat csak a játékon kívül, egy külön programban érhetjük el, de ezen felül nem nagyon van miért fanyalogni. A billentyűzetes/egeres irányítás teljesen rendben van, ha az alapbeállítás nem tetszik, akkor azt is kedvünkre variálhatjuk, a kontrolleres megoldással pedig már eleve nem kellett szenvednie a fejlesztőbrigádnak. Grafikailag a Binary Domain PC-n sem tartozik az élmezőnybe, viszont látszik, hogy foglalkoztak az átírással, hiszen magasabb felbontású textúrákat, és szebben kidolgozott karaktereket kapunk, mint a konzolos verzióban.

Összességében a Binary Domain nem egy kiemelkedő alkotás, de a maga műfajában kifejezetten szórakoztató darab, érdekes történettel és világgal, és ami még fontosabb, élvezetes játékmenettel. Megéri az árát, főleg, ha az ember az átlagosnál jobban kedveli az akciódús TPS zsánert.

# TRÓPUSI GOLYÓVIHAR

# MAX PAYNE 3

[ÍRTA MIDNITE] **Megérte várni erre a lenyűgözően látványos, páratlanul kidolgozott, műfajteremtő csodára. Könnyen lehet, hogy az évtized legjobb akciójátékával van dolgunk. Az élménynek paradox módon csak egyetlen súlyos hibája akad: mégpedig az, hogy köze van Max Payne-hez.**

Álmodtam a feleségemről. Álmomban is halott volt. De ez így volt rendjén... Ez az utolsó dolog, amit Max szájából hallottunk 9 évvel ezelőtt. A megkésett búcsú egy megbékéléssel teli jobb élet kezdetét sugallta, és eme hitben hagyott minket egészen az első Max Payne 3 screenshotok megjelenéséig. Max ezek szerint ugyanis nem heverte ki a traumáit, sőt, gőzerővel elkezdett újakat gyűjteni és okozni. Hogyan jutott a monologizáló, búskomorságában is eltökélt zsaru odáig, hogy lepukkant, pocakos alkoholistaként önszorgalomból irtsa Brazília lakosságát? A játékbeli válaszok erre a kérdésre oly távoliak, mint az általunk régről ismert Payne, viszont hozzá hasonlóan ezeket sem érdemes hiányolni.

## AZ ÁLMOK ROSSZ SZOKÁSAI

Hogy bármi értelmet találjunk a történetben, vissza kell mennünk pár évet... Vagyis nem, hagyjuk a noir felvezetőt, abszolút lényegtelen az előzmény. Főhősünk lehetne bárki az alkohol- és drogproblémákkal élő, gátlástalanul gyilkoló amerikaiak sorából. Egy ember, akinek nem akad vesztenivalója szánalmas életében, de a kapitalizmust ismeri, így testőrként éjjel-nappal védelmezi a kőgazdag Branco famíliát, kísérve őket a partikból álló programjuk minden állomására. Indokolt ez a munkakör, hisz Sao Paolo klubjai legalább olyan veszélyesek, mint Bagdad, csak itt sokkal több a tangás táncoslány – viszont hősünk nem a legjobb választás őrangyalnak. Éber védelmező helyett egy önsajnálatban fetrengő, masszív függőségekkel élő roncs, aki akkor is épp be van tintázva, mikor Brancóékra otthonukban nehéztüzérséggel csap le a Comando Sombra gang, hogy váltságdíj reményében elrabolják Rodrigo Brancót és nejét, Fabianát. Bár ezt a támadást visszaveri a ház biztonsági egysége, Max fokozott intézkedések bevezetése helyett az eseményt egy marék fájdalomcsillapítóra ivott fél üveg whiskeyvel reagálja le. Nem túl sokkoló fordulat, hogy a következő partin a vonagló fiatalok közt ismét gépfegyveres gettólakók bukkannak fel, egy másfajta bulit kezdeményezve Brancóékkal – de a kába, mindaddig a technózenét szapuló Max most sincs felkészülve a támadásra, Fabianát így sikeresen elhurcolja a túszokkal nem épp kesztyűs kézzel bánó szadista banda. Ez egy ébresztő pofon hősünknek, aki bűntudattól elnehezült szívével és piától megnagyobbodott májával elindul a lány után, gyilkolással tarkított fordulatos események 14+ órás láncát indítva el. Sőt, a sztori szövetébe egy korábbi árulást feldolgozó szál is belefonódik, így egyszerre kapaszkodunk ki a múlt sötét gödréből, és zuhanunk bele annak jövő által ásott, brazil megfelelőjébe.

> **Ingyen DLC!**
>
> **Tudsz róla, hogy van egy ingyenes DLC is a játékhoz? A Gorilla Warfare Pack letöltésével olyan multiban hasznos itemeket kapsz, mint a viselésekor extra adrenalint adó Gorilla Mask, a hullákra helyezhető Booby Trap akna, ami rárobban a következő lootoló ellenfélre, vagy a több található pénzt jelentő Lucky Coin. Húzd le még ma a Live-ról vagy a PSN-ről!**

**ADATOK**

KIADÓ
**Rockstar Games**

FEJLESZTŐ
**Rockstar Vancouver/New England/London/Toronto**

MŰFAJ
**akciójáték**

MULTI
**van**

**INFO**

A Max Payne 3 dobozos változata 2012 június 1-től kapható PC-re, hazánkban 9900 forintos áron. A digitális verzió pedig 50 euróért tölthető le a Steam rendszeréből.

## MEGHÚZNI A RAVASZT BINÁRIS DÖNTÉS

Stílusában ez nem is játék, hanem interaktív mozifilm, és ez a történet mellett a vizualitásra is igaz. Rengeteg (sajnos gyakori és kizökkentő, viszont a töltőképernyőket elrejtő) átvezető videó és Max jól ismert narrációja meséli a történetet, a csodálatosan kidolgozott látvány jelszava pedig a realitás. Színes filterekkel, torzításokkal éri el, hogy a játékos pont úgy érezze magát, mint Max – mikor hősünk a gyógyszerekre leküldött piát öklendezi fel, a kép fájdalmasan lüktet és szaggat, aztán a másnapos szemeket támadó napsütésben éles és csíkos, a fájó visszaemlékezések pedig sötéten, darabokban villannak fel. Az első játékok képregénypaneles átvezetőit eltűntek, helyettük megjelentek a trendi, akciófilmbe

**Max sok mindent elcsesz, de egy dolog azért igen jól megy neki: golyót röpíteni mások fejébe**

Valaki agyaggalamb-lövészetre jár, Max pedig helikopterekről lövöldöz mindenféle pribékekre

illő, kimerevített képkockák, továbbá a képen lebegő feliratok formájában kiemelt kulcsmondatok, és a mozifilmes kamerakezelések teremtenek adrenalinnal teli hangulatot. Lebilincselően szép játékot kaptunk, amit egyedi stílusáért külön lehet szeretni.

## MINDEN, AMIT SZERETNÉK – ÍRTA MAX PAYNE

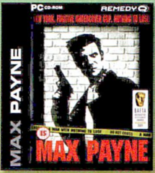
Legalább nézni élvezet, ha már hallgatni nem az... Na, nem a zenét, az lélegzetelállító lett, a Poets of the Fall dallamainak átdolgozása és az új dalkészlet egyaránt. Max állandó pofázásával van a baj, illetve a végtelenül súlytalan mondandójával. Míg az előző részekből ismert, Noir York utcáira rászabaduló Bogart-utánzatként, régimódi gengszterekkel diskuráló Max minden mondata aranyköpéssé vált, itt a szöveg jelenti a leggyengébb elemet. Attól, hogy James McCaffrey teátrális baritonján halljuk, még nem lesz érdekes sem az ajtónyitás kommentálása, sem a folyamatos önszapulás („egy piás, szar alak vagyok, szétlőhetné valaki a fejem"). Tudom, hogy az eredeti játékban Sam Lake poétikus, stílusosan túlírt metaforákkal teli szövegkönyve roppant magasra tette a képzeletbeli lécet, de Dan Hauser nemcsak, hogy képtelen volt azt megugrani, de az arcával verte le az egészet, majd a léccel együtt a földbe csapódott és lyukat vájva elsüllyedt.

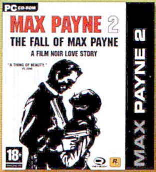
Itt nincs „az angyalokról nem nyilatkozhatok, de az embernek a félelem ad szárnyakat". Itt csak „jól esne egy whiskey... szar ügy" van. Ezzel a karakter legjobb részét, az ikonikus saga legfőbb elemét irtották ki oly könnyedén, ahogy Max pusztítja a likőröket egy bárszekrényből. És ezért volt

## AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

**Minden az utolsó pisztolylövéssel kezdődik. Onnan nézünk a fegyver csövén át vissza az éjszakára, mikor a régimódi amerikai álmot rémképekké változtatta egy kettős gyilkosság, és Max bosszúról suttogó kísértetei megszülettek, hogy napjaink Brazíliájáig kísérjék.**

Családját 3 éve a Valkyr nevű drogot fogyasztó betörők mészárolták le, azóta Max a maffiába beépülve igyekszik felejteni. Mikor megpróbálják rákenni ex-társa meggyilkolását, az új nyomon elindulva rájön, hogy a Valkyr egy illegálisan folyó kutatás eredménye, amire felesége véletlen rátalált, így a szálakat mozgató vállalat elhallgattatta. A hóviharos éjszakákon folyó egyszemélyes mészárlás végén a felelősök meglakolnak.




2 évvel később Max újra hivatalos minőségben nyomoz, egy gyilkosságsorozat ügyében. Az események Vladimir Lemhez és Mona Saxhoz vezetnek, akik korábban segédkeztek Max vendettájában, így az ügy személyes érzelmekkel és dilemmákkal egészül ki. A csavaros sztori kibontakozása közben ugyan mindenki meghal, aki Max számára fontos, de a lezárásban végre sikerül megbékélnie a múlttal.

hiba a Max Payne nevet rácsapni erre az egyébként fantasztikus akcióélményre: mert olyan elvárásokat támaszt, amiket a játék nem tud, és nem is akar teljesíteni. Talán új főhőst kellett volna alkotni... Mondjuk „Dick Justice" néven. A számtalan matt részegen hányós jelenet felét simán lehetett volna Dick személyének felépítésére szánni, akinél a blőd, káromkodásokkal tűzdelt szófosás beillik stíluselemnek is. Dicken senki sem kérte volna számon a Sam Spade-et idéző sziporkákat. Maxtől pedig már hiába várjuk.

## TÖBB SZÁZ GOLYÓVAL EZELŐTT

Azért nincs baj, mert bár noirnak pocsék, akciójátéknak első osztályú anyag ez. Harcrendszerének nagy újítása, a fedezékbe vonulás komoly taktikai eszköz, az idő lassításával fűszerezett gyilkolászás pedig megunhatatlan. A játék nehézségi foka üdítően csap a zsáner lecsójába, itt a Medium inkább Hard Boiled (az Easy elsőre is túl kispályás, lapozd át), szóval nem csak Max retkes felsőin terjednek majd izzadságfoltok játék közben. Célzási metódust is választhatunk, a legdurvább kihívást a segítséget nélkülöző Free Aim nyújtja, a lazább nehézséget pedig a Soft és Hard Lock módok garantálják.

Ami nem öl meg, az elszántabbá tesz: a néhol frusztráló túlerőben levő, portugálul üvöltöző rosszfiúk üldözésével leállni szinte lehetetlen. Erősen hajaz az Uncharted megoldásaira a sürgető, pörgős eseménykavalkád, amivel a játék rögtön körbefon minket, hogy aztán a drótokat rángatva cibáljon tovább mindig a következő szobába, a következő feladathoz vagy felderítendő információmorzsához. Megállni

Max hiába menekül egészen Brazíliáig, a múlt sötét árnyai még ott sem hagyják nyugodni...

Egy dologban biztosak lehettek: ezek a maszkos fiúk nem jóéjt puszit akarnak adni

se érkezésünk, se indíttatásunk nincs. Max rezignáltan cseszeget, ha leállunk bámészkodni, de sokszor az üldözöttjeink is kereket oldanak vagy megölik a túszaikat, ha késünk. A militáns lakosságot képviselő AI olyan, mint a bors – sok van belőle és nem fél tőlünk, pedig be akarjuk darálni. Szerencsére néhol találunk egy-egy adagot a brazil csoda-fájdalomcsillapítóból, ami nem csak a másnaposságot, de a lőtt sebeket is gyógyítja. A mediterrán tabletták leghasznosabb tulajdonsága mégis a feltámasztó képesség, vagyis a Last Man Standing mód. Egy piruláért cserébe, halálos seb esetén Max kap egy esélyt, hogy bullet time-ba lépve puffantsa le azt, aki a végzetes golyót küldte, és siker esetén visszatér a halál pereméről (kivéve a mindig fatális fejlövést).

## MAX, LEGKEDVESEBB BARÁTOM...

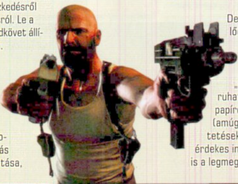
A pirulákat Max már 9 éve dobozszámra nyeli, és bőven iszik is rájuk (Dr. House egészséges ember hozzá képest), szóval csoda, hogy még képes egyenesen nézni, nemhogy elsütni egy pisztolyt. Üdítő elemként ez ki is ütközik rajta fizikailag, derékban terebélyesedő akcióhősünk legszebb formájában is egy zilált lúzer, rossz természettel. A realitások talaján maradva tehát nem tud zsebenként három AK-47-est cipelni, minden pillanatban maximum három stukkerünk lehet, gránát meg sosem, hisz nincs hol tartani. A két marokfegyver és egy puska látható Max testén, újratárazáskor a hóna alá szorítja őket, ha pedig a dual wielddel élve két kézzel pumpáljuk az ólmot, a puskát

Max mozgáskultúrája és fegyverkezelése egészen új szintre emeli a videojátékban látható animációkat

kénytelen-kelletlen eldobja. Ezek az élethű animációk pedig lenyűgözőek – ahogy Max kezeli a cuccokat, ahogy pakolássza a fegyvereket, ahogy teli kézzel ügyeskedik a golyókkal, mind-mind csodálatosan kidolgozott pillanatok. És ez igaz minden más mozdulatára is, legyen szó a célzás közbeni helyezkedésről vagy a földről való feltápászkodásról. Le a kalappal a Rockstar előtt, mérföldkövet állítottak a lövöldözés dimenziójában.

## ...ÚGY VOLT, HOGY ÉN LESZEK A HŐS

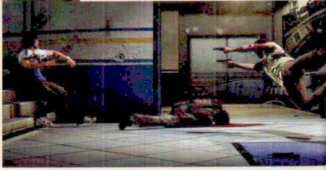
Hogy ne legyen egysíkú, a durrogtatást olyan feladatok dobják fel, mint aktuális társunk fedezése a közelítő katonák kilövésével, tetőről lezuhanás közben minél több fejlövés kiosztása, esetleg egy-egy mounted gun kezelése. Ennek ellenére néha herótközeli állapotba taszítanak az el nem fogyó bandatagok monoton hullámai. És mint az lenni szokott, az extrém módon életszerű fizika néha extrém bugokat, béna beakadásokat generál. De semmi nem idegesítőbb annál, mint hogy az átvezető videók (amiből cseszettül sok van ám) végeztével Max visszavált maroklőfegyverre, akkor is, ha épp egy leszámolás közepén áll. Mennyiből áll megjegyezni, melyik flintát fogtuk vágás előtt? Tudom, hogy egy gombnyomás a weapon wheel előhívása, de miért kell? És ha már rinyálás, tényleg kiakasztó, ahogy Max folyamatosan ecseteli pocsék életének semmirekellő voltát.



De legalább érdemes nézelődni a pályákon, mert nemcsak összegyűjthető fegyverdarabokat találsz, hanem „nyomokat" is – leszakadt ruhafoszlányokat, elejtett papírokat, melyekből Max (amúgy haszontalan) következtetéseket von le. Rejtőzik pár érdekes infókkal szolgáló „turista" is a legmeglepőbb helyeken, illetve a

### FORRADALOM A KILENCVENES ÉVEKBEN: BULLET TIME

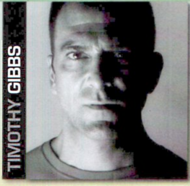
**Bár a világ legnagyobb része a Mátrixból ismeri ezt a koncepciót, a lassított felvételben kikerült golyók a játékvilágban Max Payne pályafutásának gyümölcsei. A bullet time, vagyis a pár kritikus pillanatra megfagyó idő az első Max Payne megjelenésekor valódi kuriózumként robbant be a játékmechanika megoldásai közé, biztosítva az instant hírverést a játék körül. A John Woo akciófilmek által ihletett megoldás ma persze nem akkora unikum, mint egy évtizeddel korábban, de a Rockstar olyan művészi szintre csiszolta a levegőt hasító golyók és lassan zuhanó testek látványát, hogy még mindig borzongató élmény átlépni bullet time-ba, az elmosódó hangok és kifakuló színek párhuzamos valóságába. Bár a Max Payne 3 fedezékrendszere mellett nincs kizárólagos szükségünk a golyók elől ugrálás képességére, maga az időlassítás végig óriási segítség marad, és a játék Score Attack módban komoly szorzókkal díjazza a bullet time vagy shootdodge (a célzást könnyítő lassított vetődés) közben bevitt lövéseket.**



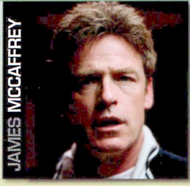
## MAX PAYNE, AZ „EZERARCÚ" VIDEOJÁTÉK KARAKTER

**Max esztétikai jellemzői minden újabb epizóddal nagy fordulatokat vettek, a vézna, bőrkabátos zsaru alakjától fokozatosan jutottunk el a mostani, kopasz kamionos imázsig. Bár rajongói első körben sosem fogadták örömmel a változásokat, a karakter öregedése és külső fejlődése egészen egyedi vonalat ír le, ami ritka a videojátékok históriájában. Lássuk, kik és hogyan bújtak bele a fájdalomcsillapítóval üzemelő gyilkológép bőrébe!**

Művésznevén, Sam Lake-ként hamarabb felismerjük a finn úriembert: ő írta az első két MP játék szövegkönyvét. 2000 táján a Remedy költségvetésébe nem fértek be színészek, így az első modell a fiatal Sami ördögi félmosolyát és karcsú termetét kapta. Ez az eredeti, kicsit ijesztő Max skin egy megnyitható extra, mely Arcade módban játszható.



Az első sikerek után jutott erre is pénz a stúdiónál, úgyhogy a következő részben egy profi színész, Timothy Gibbs lett a címszereplő modell. A Payne fanok fanyalogtak, hogy egy jóval öregebb, ráadásul a Szex és New Yorkból ismert külső reprezentálja a depis detektívet, de a komolyabb fizimiska végül remekül bevált. Ez szintén megnyitható skin.



Max melankolikus monológjainak védjeggyé vált hangja, James McCaffrey végre nemcsak szinkronszínészi státuszban, hanem teljes valójában képviseli a karaktert. Az USA-ban dolgozó sorozatszínész életkora és külseje is passzol Maxhez, így jó döntés volt a harmadik részben hangját, külsejét és mozgását is a lehető legélethűbben róla mintázni.

tévéket bekapcsolva Captain Baseball Bat Boy (emlékeztek Vinnie Gognitti kedvencére?) epizódokat és releváns híradókat csíphetsz el. Ha pedig zongorát látsz, csapj a billentyűkre! Max ujjai emlékeznek az ismerős dallamra...

### ARCADE MODE: JÁTSZD ÚJRA!

A kampány végigtolásával megnyíló Arcade módok igencsak nyújtják a játékidőt. Már az arany fegyverek összebogarászása miatt is értékes lehetőség a fejezetválasztás, de a két új opcióval a pályák többszöri újrajátszása is indokolt. A Score Attack keretében a játék menet közben pontozza kaszabolásunkat, a minél pontosabb találatok, a fejlövések, és a gyors egymásutánban ejtett killek egyre magasabb szorzókat érnek, a sérülés és az ügyetlen célzás pedig pontlevonást. Más tematikájú a nosztalgikus New York Minute mód, ahol egy percről kezd visszaszámolni az óra a pálya elején, de minden gyilkolással újabb másodperceket nyerünk magunknak. A cél minél több megmaradt idővel elérni a rész végét. Mindkét esetben preferált a robbantás, a fejlövés és az egyéb kreatív megoldások, de persze sok múlik az (egyébként a single-re tervezett) pályák tulajdonságain is. A barátainkat tömörítő, vagy a globális ranglista ellen mérkőzve vicces ráadásként olyan megnyitható karaktereket választhatunk, mint a korábbi Payne játékok eredeti modelljei, vagy a Game Boy Advanced verzióból átemelt, legófigurára emlékeztető pixel-Max.

### MULTI: KEDVES ELLENSÉGEK

Ahhoz képest, hogy Max jobban akart golyót a saját fejébe, mint a rajongók multit a játékhoz, a Rockstar brillírozik ezen a téren. A favellákon dúló bandaháborúk tematikájára felépített, csapatos vagy egyéni deathmatch-csek közel olyan élvezetesek, mint a single kampány. Ezek a maximum 16 fős harcok kiválóan tervezett, élvezetes térképeken, a brazil gettó díszleteiben kaptak helyet. Az XP alapú szintezés (max 50-ig), a bajtársakon elkövethető hullarablás (vigyázat, közben védtelen vagy), a játékbeli 6 gang egyikébe való belépés egy pengén testre szabható karakter felépítését biztosítják. Adalékként az ellencsapat antipatikus tagjaira személyes vendettát hirdethetünk („azt a nyomoroncot lőjétek!"), illetve a Burst nevű képességekkel rövid buffokat adhatunk saját embereinknek (láthatatlanság, extra armor, életerő, stb).

### VÉGTELEN LŐSZER ÉS ÖLÉSI ENGEDÉLY

Változik a világ. Nemcsak a darabos animációk felett szállt el az idő, de film noirt idéző szerelmi történetet sem látunk többé Max főszereplésével. Az egykori búskomor zsarut felváltó, kiöregedett akcióhős kevésbé irodalmi, de ezerszer szebb látványvilágú, dinamikus történetével úgy a legjobb játszani, ha elvonatkoztatunk a karaktertől. Megéri, hiszen zseniális akciójátékot, és hozzá egy lenyűgöző multit kaptunk, a Max Payne 3 talán a Rockstar eddigi legjobb munkája.

Álmodtam Max Payne-ről. Álmomban rá se lehetett ismerni... De ez így volt rendjén.

**Max két dologhoz nem ért: a szerettei megtartásához és a divathoz. Az utóbbi a súlyosabb.**

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Dual Core 2.4 GHZ vagy AMD Dual Core 2.6 GHZ CPU, 512MB VGA, 3 GB RAM, 35 GB HDD

Az akciójáték műfaja egy magasabb szintre emelkedett. Élvezetes játék, a multinak köszönhetően hosszú távon is.

GRAFIKA: **93%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

**PRO**

**Az animációk, a mozgások és az arcok gyönyörűek. Zeneileg ütős, látványra változatos, a harc kellő kihívást biztosít és a végéig élvezetes marad.**

**KONTRA**

**Ha Max nem beszélne, mind jobban járnánk. Néha lehetetlen kialakítású pályarészekkel vagy túlzott számú ellenféllel őrjít meg, és sok az átvezető videó.**

**90%**

SEKÉLY A MÉLYSÉG, MÉLY A SEKÉLYSÉG

©2009 UEFA TM

# UEFA EURO2012 POLAND-UKRAINE

[IRTA MO] **A futball EB-lázunkat gyorsan lenyomta az EA idei kontinens tornára kiadott DLC-je, mely ugyan egyes elemeiben szórakoztató, de összességében az esemény színvonalához méltatlan virtuális megmérettetést kínál.**

Ha eddig úgy gondoltuk, hogy az Electronic Arts nem fordít kellő figyelmet és energiát a nagy futballesemények alkalmával megjelenő dobozos különkiadásaira, akkor a DLC-ként érkező UEFA Euro 2012 sem fog meggyőzni ennek az ellenkezőjéről. A torna-exkluzív, világbajnokságok és európa bajnokságok alkalmával megjelenő EA játékok évek óta felvetik a dobozos verzió – letölthető tartalom polémiát. Nevezetesen azt, hogy pár hónappal az aktuális FIFA részt követően szép dolog-e újra eladni ugyanazt a terméket más csomagolásban egy teljes játék árán, lévén a kiadó Európa Bajnokság hagyományaihoz méltatlan játékot kapnak azok, akik rászánják magukat az UEFA Euro 2012 beszerzésére.

## MINDEN A RÉGI?

Az Originen, Xbox Live-on vagy a PS Store-ban történt vásárlást követően a FIFA 12 főmenüjében lelhetünk rá a játékra, mely a szokásokhoz híven az EB színeiben és logóiban pompázó menürendszerrel várja a futballőrülteket. Utóbbi súlyos fokozatú megléte amúgy kardinális kérdés abban a tekintetben, hogy élvezni fogjuk-e azt, amit kapunk, hiszen nem árulok el nagy titkot

**A 2012-es EB-hez készült FIFA kiegészítő sem tartalmában, sem hangulatában nem méltó a jeles futballeseményhez**

EB és VB játékai az elmúlt években hagyományosan kevés újdonsággal és minimális extra tartalommal érkeztek a boltok polcaira. Bár ezt a nem túl közönségcsalogató trendet pont a legutóbbi, a 2010-es afrikai tornára készült kiadás törte meg, mely iskolapéldája volt annak, hogy hogyan is kellene hozzáállni a témához, sokan mégis örömmel vették a hírt, hogy az idei kontinens viadalt letölthető DLC formájában tolhatjuk végig, természetesen a dobozos verzióknál jóval szerényebb vételáron (20 euró, 2500 FIFA Pont, 1800 MS Pont). Nos, a történetben a csavar ott található, hogy egyfelől csak a FIFA 12 tulajdonosok juthatnak hozzá a kiegészítőként érkező tartalomhoz, így a jutányos ár rögvest megkérdőjeleződik azok számára, akik nem rendelkeznek a franchise legutóbbi epizódjával, mivel annak beszerzési ára még mindig igen magas. Másfelől pedig egy, az azzal, hogy túl sok újdonsággal ezúttal sem fogunk találkozni. Ami önmagában még nem is lenne akkora probléma, hiszen egy, a hangulatában, megjelenésében és extra funkcióiban a tornára kihegyezett DLC-től leginkább az EB izgalmát és atmoszféráját várnánk. De ezeket sajnos nem kapjuk meg.

Nem meglepő módon mind a grafikát, mind a játékmenetet a FIFA 12-től örökölte az Euro 12, csak a torna 8 új stadionja, pár csiszolt játékos animáció és néhány friss, EB hangulatot tükröző átvezető jelzi, hogy itt bizony egy másik játékról van szó, azonban ez az egyveleg koránt sem ragadja annyira magával az embert, mint a 2010-es afrikai futballünnep idején. A körítés tehát a szokásos, még az EB kihívásokat rejtő Challenge mód is visszatér, amiben a közelmúlt, majd a valódi torna kezdetét követően a kontinens viadal legemlékezetesebb mérkőzéseit, kiélezett szituációit játszhatjuk újra megváltoztatva a sporttörténelmet, ha elég ügyesen morzsoljuk a kontrollert. A kihívások teljesítésével szerzett tapasztalati pontokat pedig a Football Club profilunk szintnövelésére fordíthatjuk.

A pixelpályára lépve sem tapasztalható sok változás, a meccsmotorhoz nem nyúltak a fejlesztők, csak némi polírozás nyoma érződik, például a szerelések, ütközések során történő fizikai kontaktusokért felelős Impact Engine-t sikerült kissé megzabolázni, így jóval kevesebb irreális zakózást mutatnak be a futballisták. A FIFA integrációnak hála egyébként csak a menürendszer angol, a meccseket a Faragó - Hajdú B. páros magyar kommentárjával élvezhetjük, már persze akkor, ha még nem jönnek ki a könyökünkön a „fej mindig kéznél van" vagy a „Gera, a mágikus magyar" szlogenek.

## AZ MEG KI OTT A PÁLYÁN?

A fekete leves akkor érkezik, amikor elindítjuk az EB végigjátszását rejtő UEFA Euro 2012 opciót, ugyanis itt kell szembesülnünk azzal az érthetetlen ténnyel, hogy az EA valamilyen oknál fogva kivette a selejtező csoportok végigjátszásának lehetőségét a pakliból, és csupán a 16 csapatos döntő

A gamer újságírás halála: focis játék képeihez kreatív és vicces képaláírást írni

**ADATOK**

KIADÓ
**Electronic Arts**

FEJLESZTŐ
**EA Canada**

MŰFAJ
**sportjáték**

MULTI
**van**

**INFO**

Az UEFA Euro 2012 április 24. óta érhető el az Originen, az Xbox Live-on vagy a PS Store-ban, kizárólag a FIFA 12-vel rendelkezők számára, 19.99 euró, 1800 MS vagy 2500 Fifa pont ellenében.

Így utólag elárulhatjuk, hogy a pirosakkal voltunk, és ebből bizony egy bekapott gól lett

csoportmeccseitől kezdhetünk neki a nagy menetelésnek. Megmagyarázhatatlan döntés ez a kiadó részéről, mivel egy kisebb nemzet válogatottját a selejtező körökön keresztül kivezetni a döntőre majdnem akkora dicsőség és bravúr, mint mondjuk elhódítani a trófeát. A döntő igazából csak a krém, de a főétel ezúttal elmarad.

Ezt csak azért nem sajnálunk igazán, mert vérlázító, hogy a selejtezőkön elindult 53 válogatott közül mindössze 20 van jelen hivatalos formában, további kilencben pedig csak a játékosok valódiak. Az ezen a körön kívül eső csapatokat választva kénytelenek vagyunk kamu futballistákkal feltöltött keretekkel és az eredetiket imitáló mezekkel nekivágni a megmérettetésnek, és ami a legcsúnyább, hogy az EB társházigazdája, Ukrajna (Wales, Szlovákia, Észtország, Fehéroroszország vagy éppen Macedónia mellett) is erre a sorsra jutott. Az EB hivatalos játékában. Azt hiszem, ez sok kommentárt nem igényel. Persze ezeket lehet javítani később patchek formájában, ám az EA hivatalos álláspontja – mely szerint a szövetségekkel való hosszas tárgyalási folyamatok és pénzügyi megfontolások állnak a dolog mögött – nem azt sejteti, hogy bármiféle szándékuk lenne a helyzet orvoslására. Ez pedig egy mindössze pár hónapnyi szavatossággal bíró játék esetében akár végzetesnek is bizonyulhat.

## FEDEZD FEL EURÓPÁT!

De hogy ne csak a rosszról beszéljünk, a játék szolgál némi újdonsággal is, nevesül az Expedition játékmóddal, mely ugyan élvezetes, ám mégiscsak kettős érzéseket kelt. Egyfelől hosszú időre biztosítja a szórakozást, másfelől totálisan összeegyeztethetetlen mind a valósággal, mind pedig az Európa Bajnokság és a válogatott megmérettetések szellemével. Az Expedition opció ugyanis a nemrégiben megjelent FIFA Street karriermódján alapszik, vagyis egy futballistát kiválasztva (aki lehet a virtuális profink vagy bármely az EB-n feltűnő játékos) egy szedett-vedett, a többi nemzeti együttesből véletlenszerűen sorsolt játékosok alkotta csapattal kell kiállnunk profi válogatottak ellen. Ez nagyjából azt jelenti, hogy az általunk választott aranylábú lesz a keret egyetlen hasznos tagja, így nem árt körültekintően dönteni, hiszen meghatározó lesz a csapatunk játékstílusát illetően.

A kontinens térképén ezután kiválaszthatjuk, hogy honnan, melyik csoportból szeretnénk hódító utunkra indulni: természetesen a legtöbb nemzet lakat alatt van a kezdésnél, de győzelmeinkkel utakat nyithatunk meg hozzájuk (általában 2-3 opciónk is akad, hogy mi lesz a következő helyszínünk). Minden nemzetet háromszor kell elpáholnunk, és a győztes mérkőzéseket követően begyűjthetjük a nyereményt, ami egyfelől az ellenfél csapatából egy tartalék, csere vagy kezdő játékos, amivel gárdánkat izmosíthatjuk, illetőleg utak a következő megmérettetésekhez. A meccseket nem lehet döntetlenre hozni, legrosszabb esetben tizenegyesek következnek, és nem árt, ha apait-anyait beleadunk, ugyanis vereség esetén elveszhet a kinyitott útvonalunk, és újra kell játszanunk valamelyik kihívóval, hogy visszatelepíthessük azt. A cél természetesen az öreg kontinens legjobbjának lenni, amihez hosszú órák izzadságos játszmái vezetnek, pláne, hogy elsőként a kisebb és gyengébb válogatottakból csak minimális eséllyel tudunk majd használható spílereket cserélni, így igen lassú folyamatnak ígérkezik egy ütőképes gárda összehozása. Az Expedition tehát szórakoztató és tartós eleme a játéknak, még akkor is, ha a koncepció esetében ki is lóg az a bizonyos lóláb.

Sajnos azt kell, hogy mondjuk, az UEFA Euro 2012-n nagyon érződik, hogy a készítőknek sem idejük (valószínűleg a FIFA Street és a készülő FIFA 13 miatt), sem szándékuk nem volt arra vonatkozóan, hogy egy tisztességes játékot tegyenek le az asztalra. A végeredmény egy félkész, béta verziónak tűnő, érdektelen kiegészítő, melynek eladási adatai és a felháborodott visszajelzések remélhetőleg észhez térítik majd az EA-t. Legkésőbb 2014-ben meglátjuk.

## EGY EURÓPA BAJNOKSÁG ÖSSZEGZÉSE

**A nagy kérdés: érdemes-e beszerezni az EA Európa Bajnokságra készült kiegészítőjét? Hogy könnyebb legyen dönteni, táblázatba foglaltuk számotokra, hogy mi az, ami a vétel mellett, és mi az, ami ellene szól.**

| AMI MEGVAN | AMI HIÁNYZIK |
|---|---|
| **Mivel a letöltést követően FIFA 12-be épül bele a játék, így magyar kommentárral élvezhetjük végig az összes mérkőzést. Hajdú B. for president!** | **A selejtező mérkőzések egy az egyben kimaradtak az Euro 2012-ből, ami érthetetlen, hiszen az egyik legizgalmasabb és legtovább tartó részét amputálták a játéknak.** |
| Bár az új Expedition mód koncepcióját tekintve kissé kilóg a képből, mégis élvezetes és hosszan tartó szórakozást biztosít a világverő csapat összeszedése. | Az eddig a licencek megszerzésére különös figyelmet fordító EA ezúttal még arra is sajnálta a fáradtságot (vagy a pénzt), hogy a tagnemzetek legalább felétől begyűjtse a jogokat. |
| **Letölthető kiegészítőként az UEFA Euro 2012 sokkal olcsóbb az eddig megszokott dobozos különkiadásoknál: 20 eurót, vagyis nagyjából 6000 Ft-os összeget kérnek érte.** | **Csak az Expedition módban lesz alkalmunk természetes fény mellett focizni, minden egyéb esetben csak reflektorfény áll rendelkezésünkre. És még az eső sem eshet.** |
| | Hiába a sportesemény színvilágát tükröző menürendszer, a himnuszokhoz felsorakozó futballisták átvezető animációi, a sajátos EB-hangulat ezúttal nem jön át. |
| | **Titkon reménykedtünk benne, hogy a 2010-es VB-játékban feltűnt és roppant szórakoztató Captain your country játékmód újra felbukkan, de csalódnunk kellett.** |
| | Csakis a FIFA 12 tulajdonosok „élvezhetik” az UEFA Euro 12 mérkőzéseit, ugyanis a játék csak ahhoz tartozó kiegészítőként tölthető le. Így pedig a vételár sem olyan kedvező. |
| | **A játékmenet csak minimális változtatásokat kínál, egyedül talán az Impact Engine optimalizálása észrevehető a pályán.** |

## Játszd újra!

**A Challenges opcióban a játékosok újraélhetik az Európa-bajnokság igazi meccseinek izgalmas és drámai pillanatait. A www.facebook.com/easportsfifa honlapon 2012. április 27. és július 5. között lehet szavazni az egyes mérkőzésekre, a legtöbb szavazatot kapott kihívásokat pedig hetente illesztik a játékba, amik teljesítéséért tapasztalati pontok járnak.**

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo 1.8 GHz, 1 GB RAM, ATI Radeon HD 3600 vagy NVIDIA GeForce 6800 GT, 6.5 GB HDD, internetkapcsolat

A külcsínt sok panasz nem érheti, hiszen az Euro 12 minden vonását a remek FIFA 12-től örökölte, ám a belbecs már sokkal problémásabb: egyetlen új, ám a szellemiséghez mégsem passzoló játékmód mellett csak fájó hiányok jegyezhetők fel.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

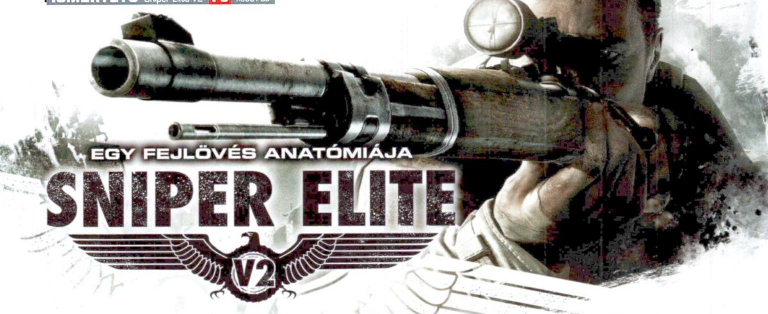
**PRO**

**Sok mindent nehéz volna itt felsorolni... Talán a futball- és FIFA-imádók ellesznek vele az EB alatt.**

**KONTRA**

**Az EA láthatólag sokat nem foglalkozott az ide kontinens tornával, ami meg is látszik a DLC minőségén: ötlettelen, félkész és méltatlan a nagy eseményhez.**

**65%**




# Egy fejlövés anatómiája – Sniper Elite V2

[ÍRTA TIKA] **Hét éve már, hogy az OSS mesterlövésze Berlin romjai között múlatta az időt fejlövésekkel, és épp itt az ideje, hogy visszatérjen a tetthelyre. A bevetés még durvább, a találatok még kegyetlenebbek, és amikor a fém behatol a testbe, a kamera forog tovább, megmutat mindent...**

Hatévnyi harcot követően, 1945 áprilisában az amerikaiak és a szovjetek már pontosan tudták, hogy ez a háború eldőlt, és hogy az eljövendő konfliktusokban a nácik által felhalmozott kutatási eredmények, különösen a rakétafegyverek terén szerzett tapasztalatok sorsdöntőek lehetnek. Az amerikaiak tehát egy magányos mesterlövészt küldenek a körülzárt Berlinbe, hogy városban rekedt rakétatudósok ne jussanak a vörösök kezére. Időközben kiderül, hogy a szovjetek már megkötötték a maguk kis üzletét a náci fejesekkel, sőt, a szálak egy sötét tervhez vezetnek. A rommá lőtt városban még folyik a harc, és Karl Fairburne, aki egyébként a Sniper Elite-ben már megvillantotta mesterlövészi képességeit, most ugyanezen jártasságát használva cserkészi be a játszma kulcsszereplőit. A helyzet pikantériája, hogy mindenki vadászik mindenkire, tehát a nácik mellett a szovjeteket is aprítanunk kell rendesen...

**Itt-ott ugyan rezeg a léc, de ha szívesen bújsz a mesterlövészpuska távcsöve mögé, akkor élvezni fogod az új Sniper Elite-et**

A főhőst külső nézetből megmutató kamera csak a fegyver optikájába nézve vált FPS látószögre, és a jelenlegi trendet követve Karl fedezékként használhatja a függőleges felületeket. A mesterlövészé nem egy hálás szakma, tehát csúszni-mászni kell, ráadásul az ideális lőálláshoz vezető bújócskázás is olyan, mintha egy birkát próbálnál meg péklapáttal átterelni egy aknamezőn. Itt nem feküdhetsz le, amott nem látsz ki a fedezék mögül, mert öt centivel magasabb, mint kellene, a hullákat csak állva teheted odébb, és persze ne lógjon ki a kabátgombod se, mert rögtön észrevesznek. A taktikus mozgás fedezéséhez néhány jól bejáratott kellék is felsorakozik. Az egyik ilyen, hogy a hátunkat biztosítandó, botló-drótos csapdákat, aknákat helyezhetünk ki, no meg végtelen mennyiségben áll a rendelkezésünkre kavics, amivel az őrszemek figyelmét terelhetjük el. Egy indikátor azt is megmutatja, hogy honnan fürkésznek bennünket kíváncsi szemek, és hogy ezek a bizonyos szemek mikor szegeződnek a puskák irányzékán keresztül a kobakunkra. Ha netán felfedeznek, és sikerül a látóterükből kitérni, akkor egy átlátszó szellemalak foszlányai jelzik az ellenség által ismert utolsó tartózkodási pozíciónkat, amit nagy ívben el kell kerülni.

**ADATOK**

KIADÓ
**505 Games**

FEJLESZTŐ
**Rebellion**

MŰFAJ
**Akció**

MULTI
**16 fős**

**INFO**

Az oxfordi fejlesztők az első, és nem mellesleg zseniális Alien vs Predator (1999) játék óta ingáznak az erősen hulladékszagú (pl. Rogue Warrior) tartalom és a középmezőnyt feszegető alkotások között. A 2005-ös Sniper Elite a jobbak közül való, ennek a rebootja a V2.

**TÁVOLBALÁTÓ BARÁTUNK NEM RAMBO...**

A közelharc többnyire végzetes kimenetellel jár. Karl hiába birtokol egy hangtompítós pisztolyt és egy gépfegyvert, szemtől szembe gyorsan elvérzik a nagyobb tűzerő ellenében. Az ő specialitása a mesterlövészfegyver, ráadásul a küldetések elején többféle típusból választhat magának kedvencet (Springfield, Mosin-Nagant, SVT-40, Kar98...). A feladatunk egyszerű: keressünk egy magaslatot, emeletes házat, templomtornyot, vagy csak feküdjünk egy törmelékhalom mellé, lehetőleg jó rálátással az ellenfélre, de minél távolabb tőle. A realisztikus nehézségi fok környékén aztán rádöbbenhetünk, hogy mitől is érdekes ez a műfaj. A lövedék ballisztikája ugyanis függ a távolságtól, a széltől, hogy lentről tüzelünk felfelé vagy fordítva, tehát kisebb kalkulációkat is be kell tervezni, aztán a szálkeresztet rátesszük az ellenfél orrnyergére, visszatartjuk a levegőt, és bumm, máris eggyel kevesebb katona rontja Berlin látképét. A műveletnek számtalan variációja elképzelhető, például a tüzérségi robbanások, a harangzúgás, vagy más mechanikai zajok hátterét kihasználva észrevétlenül is kilőhetünk egy-egy példányt. Persze az árulkodó holttest ott marad, de legalább a pozíciónkat nem fedjük fel.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

**KUKKOLJ, HA KELL**

A távcsővel (alapértelmezésben „B" billentyű) megjelölhetők a látóterünkbe kerülő ellenségek, ami nagy segítség, tekintve, hogy az első lövésre szétfutó kompánia mozgását könnyen nyomon követhetjük. Érdemes ezzel kezdeni a szituációt. Az Overwatch-ban, ha a lenti bemérő baka szerepét játsszuk, koncentráljunk a prioritásokra, azaz jármű, géppuskás, sniper az elsődleges kijelölnivalók.

**GONDOLKODJ CSAPDÁKBAN**

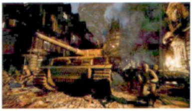
A felszerelések között találunk dinamitot, ami nagyot tud szólni, és egy jól irányzott lövéssel lehet detonálni. Ha felfedeznek, a botló-drótos gránátból, vagy a taposóaknából dobjuk le egyet magunk elé, majd vonuljunk vissza. A kézigránátok használata pedig különösen zárt helyeken, folyosókon kifizetődő. A hullák fosztogatásából, illetve a lőszeres ládákból szerezhető utánpótlás.

**ELŐREHOZOTT VÁLASZTÁS**

A fegyverek közül a Kar 98 rendelkezik a legjobb távcsővel (a legjobb nagyítással), de ez nem azt jelenti, hogy minden esetben ez a legjobb. Utcai harcoknál például előnyösebb az SVT-40 tízes tárkapacitása, és a Mosin Nagant nagysebességű lövedékeinek is megvan a haszna. Apropó a felszerelés kiválasztása az eligazításnál a jobb felső sarokban továbbpöccinthető menünél lehetséges.

Ha ez ellenfelek ilyen közel jutnak hozzád, akkor neked már régen rossz...

A játék legnagyobb újdonsága az X-Ray Kill Cam, ami olyan részletességgel mutatja be a golyó becsapódását, hogy azt még Dr. House is megirigyelné



### RÖNTGENEN A FEJLÖVÉSEK...

A mesterlövész témában azt hittem már nem lehet újat mutatni, aztán mégis, és az új jövevényt úgy hívják X-Ray Kill Cam. A legtöbb halálos lövést ugyanis nem egyszerűen lassítva látod, hanem a becsapódáskor bekapcsol egy rendkívül látványos metszet a célpont anatómiájáról, és brutális kegyetlenséggel mutatja be, amint a lövedék áthatol a bordákon, szétrobbantja a szívet, vagy hátulról szilánkosra töri a koponyát, és tolja ki maga előtt a szemgolyót. A combcsont átlövése is halálosnak számít, a herék (ouch) is szétdurranthatók, de számtalan egyéb variáció akad, és ha azt hinnéd ez a legaljasabb dolog, amit egy golyó művelhet, nos, akkor próbálj meg két ellenfelet kilőni egyszerre. Az első testből kilépő lövedék már egy stabilizálatlanul bukdácsoló, összegyűrt fémdarab lesz, ami még durvább roncsolást eredményez. A katonák közelébe aztán óhatatlanul is odakerül egy-egy benzineskanna, ezek kilövése újabb bónusz lassításokat eredményez, és ha a bakák övcsatján fityegő kézigránátot találod el, szintén robbanásszerű élményben lesz részed. Bevett harceljárásnak számít, hogy az egyik célpontot csak megsebzed, hisz a „szanitéc" kiáltásra úgyis kiugrik a fedezékből a társa, és amikor felnyalábolja – mert bizony a háború igazságtalan és kegyetlen –, a feje máris ott lesz a célkeresztben. Az a néhány darab harcjármű, ami megtiszteli a csatateret, szintén pusztítható, a tankok vezetőit a kémlelőnyíláson beküldött pontos találattal lehet kiiktatni, magát a járművet pedig a tartályokon lévő pirossal kiemelt kupakok eltalálásával. Utóbbi elég idióta dolog, történetesen, ha lenne,is ilyen gyenge pontja a gépeknek (márpedig nem volt), miért festenék pont azt az egyetlen alkatrészt pirosra...

#### Assassinate the Führer

Az előrendelők ingyen megkapták a Hitler levadászását engedélyező DLC-t, amely egy viszonylag rövid, de annál velősebb küldetést dolgoz fel. A Führer épp úton van Berlinbe, és Salzburg közelében, egy apró vasútállomáson áll meg a különvonat. A lehetőség, hogy egyetlen lövéssel véget vessünk a háborúnak csábító, de elárulom, többre lesz szükség, mint egyetlen skuló. A náci vezető fegyveres konvoja ugyanis kemény dió, és maga a népvezér is a legjobb futócipőjét vette fel, tehát a reflexekre igen nagy szükség lesz. Egyébként náci fejesekből lehetne még csemegézni, és pár hasonló tartalmú (na nem ennyire rövid) DLC-t szívesen vennénk.

### BOLOND, DE BÁTOR...

A történet darabokra szabdalt, rövid és lineáris, ám Berlin pontosan az a város, különösen 1945 áprilisában, amit a távcsőben látni szeretnénk. A Brandenburg kaputól a Flakturmig a város összes nevezetesebb helyszíne leképezésre került, egész tisztességes minőségben. Nyilván a talajközeli ronda textúrákon, és pár darabosabb karakter-animáción nem érdemes lovagolni, főleg, hogy az AI, és a scriptelt láncolatok döntik romba az összképet. Tekintsünk el attól a ténytől, hogy a földalatti helyszíneken is a „figyeljétek az ablakokat" sablondumák repkednek, de az már nyilván nonszensz, hogy a láthatatlan határvonalakon átlépve rendszeresen bevágtázik, és huszáros rohamra indul ellenünk egy kisebb különítmény, vagy az addig üresen árválkodó ablakokban varázsütésre megjelennek a mesterlövészek. Sajnálatos tény továbbá, hogy a script olyan helyekre is letesz friss ellenségeket, amiket pár perccel korábban söpörtünk tisztára. A játékélmény szempontjából továbbá kevés az olyan lokáció, ahol van mozgásterünk, 300 m feletti lövésre konkrétan nem is emlékszem (találatkor pontozva vagyon a távolság, innen tudom). Az alternatív útvonalakból szintén kevés van, így aztán mész a sárga irányjelzők után, mint Dorothy, és jólnevelt mesterlövészként szedegeted le a feltálalt célpontokat. Az orosz elit mesterlövész-brigáddal és a kollégáikkal vívott harc lehetne a csúcspont, de a röntgenszemű vitézeknél inkább a fej kidug, ő talál (csak a második lövés halálos), játékos lő módszer a tuti, mert ez így van kitalálva. A snipereket amúgy a becsillanó távcsőről lehet kiszúrni... Furcsa módon azonban az AI-nak van egy fedezékkereső, gránátozó, már-már taktikus énje is, és ahol a lopakodáshoz szükséges alternatív útvonalak is megvannak, ott bámulatosan a helyére kerül minden.

### AZ UTOLSÓ TÖLTÉNYIG...

A többjátékos opcionál komoly tumultus van, ami a távcsöves műfajban mondhatni szokatlan. A kooperatív lehetőség, és a PC exkluzívként felvonuló kompetitív Team Deatmatch és sima halálmeccs mellett például olyan játékmódokat találunk, mint a Bombing Run, ahol egy járművet kell működőképes állapotba hozni, mielőtt a végzetes légicsapás megérkezik, vagy az Overwatch és a Kill Tally. Az Overwatch egy mesterlövész és egy sima baka kooperációját igényli, tehát egyik játékos az ellenség közelében, lent rejtőzködik, és távcsővel jelöli meg a célpontokat, míg a magaslati pozícióba rakott sniper ledurrantja azokat. A Kill Tally egyedül is játszható, és a lényege, hogy egyre erősebb ellenséges hullámok között meddig bírsz kitartani. Mint látjátok a szavatosságra nincs panasz, ám most jönne az, hogy jól megmondom a magamét a többi „szemétség" miatt, de fura módon a Sniper Elite V2 a hibái ellenére nagyon gyorsan megtalálja az utat a férfiember szívéhez, lehet bárgyú az AI, vagy nehézkes az irányítás, a dolgok szebbik végén ott vannak a fejlövések, a taktikázás és a játék a környezeti elemekkel.

#### ÉRTÉKELÉS

TIKA

**GÉPIGÉNY**

Dual-Core CPU 2 GHz, 2 GB RAM, ATI HD 3870/GeForce 8800, 10GB HDD (a WinXP-t nem támogatja a játék)

Pont az a játék, ami a játékos habitusától függően lesz egy remek, lopakodós mesterlövész szimuláció, avagy egy frusztráló agyérgörcs közelharcokkal spékelve. A műfajt szerető, és értő közönségnek kifejezetten ajánlott.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | 70% |
| HANG: | 75% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 75% |

**PRO**

Látványos lövések és lassítások, komoly multi, ötletes csapdák, jó fegyverek.

**KONTRA**

Egy jobban összerakott, szabadabb küldetéssorozat, jobb MI-val nagyobbat szólt volna.

**73%**

#### EGY KIS BÚJÓCSKA

**Multiban nem a legnagyobb rálátással rendelkező helyet célszerű keresni, hisz ott vesznek észre leghamarabb, helyette inkább egy jól körülhatárolt (hátulról ne tudjanak meglepni) leshelyet válasszunk, ahol a pályából egy viszonylag hosszú, szűk folyosót az ellenőrzésünk alatt tudunk tartani. Igyekezzünk a kijelzett hanghatások, dörrenések (jobb felső sarok) ütemére lőni.**

#### BAL-LISZT-TIKA

**A szélerősség a céltávcső tetején jelenik meg, és úgy korrigáljunk, mintha a fehér vonal lenne a szálkereszt függőleges tengelye. Ami a gravitációt illeti, itt fegyverenként változik a lövedékek esése, és megjegyzem nem teljesen reális a ballisztikus görbe, de 100 m-től már ezzel is számolni kell. A bekapcsolható segédlettel, ami a koncentrált lövésnél a becsapódás helyét mutatja, lehet gyakorolni.**

#### NAGY LEVEGŐ!

**A távcsöves nézetben feltűnik a pulzusszám, amely általában a futástól vagy a bekapott találatoktól emelkedik az alapérték fölé. Ha nyugodt státuszban vagyunk, az E billentyűvel kontrollálhatjuk a légzést, és ilyenkor nem csak az idő lassul le, de az optika is még jobban ráközelít a célpontra. Fekvő vagy térdelő helyzetben stabilabb a célra tartás, és amúgy se egyenesedjünk fel túl gyakran...**

#### (N)ESZTELEN

**Ha hangtompítós pisztollyal sikerül hátulról meglepned valakit, a hulláját raktározd el egy sarokban, vagy ami még jobb tehetsz mellé egy taposóaknát, ugyanis mind Ivánék, mind Fritzék először a holttestet járják körbe. A holttest pakolgatást azért ne vigyük túlzásba, mert általában pont azon bukunk le, hogy feláll-va caplatunk egy kövér hullával, szóval csak tempósan, és bumm, a fejbe.**

# KOREÁBÓL BOLOND SZÉL FÚJ

# TERA

Szinte teljesen pucér lányok, és élvezetes harcrendszer. Mi másra vágyhatna még egy férfi...?

[IRTA **CHOCHO**] *Távol-keleti online szerepjátékból annyi van, mint égen a csillag, így újat alkotni a műfajban közel lehetetlen. Legalábbis ezt hihetnénk, holott a Ubisoft újdonsült gyermeke olyan harcrendszert villant, amilyet évek óta várunk az MMORPG-k táborától.*

Talán nem lesz meglepő vallomás, de sosem voltam nagy MMORPG-fanatikus. Utoljára a Lineage II ragadta el a szívemet, igaz, az két évig, de mivel úgy láttam, hogy a való élet kihívásai szórakoztatóbbak a folytonos farmolásnál, elhagytam Aden királyságát, és hosszú ideig vissza se néztem. Persze időnként ott ragadtam Chris gépe mellett, és ámulva néztem, ahogy kollégám hatalmas bossokat gyilkol a WoW-ban, szóval mondhatjuk, hogy alapból megbújik bennem az MMO-k iránti vágy. Éppen csak hiányolok pár dolgot a műfajból, úgymint az igényes szóló mód, vagy a normális harcrendszer (az „összevissza kattintgatok a skilleken, míg a mob ki nem fekszik" számomra nem normális). Ezért is volt meglepő a Terával való találkozásom: adott egy tradicionálisnak tűnő koreai MMORPG, a szokásosnál is erotikusabb női karakterekkel, nulla sztorival és sok-sok farmolással, ám mindezt olyan küzdelmekkel fűszerezték meg a fejlesztők, hogy nincs olyan vérbeli MMO-őrült, aki ne nyalná meg tőle mind a tíz ujját. Persze csak úgy a 20. szint után.

**ADATOK**

KIADÓ
**Ubisoft**

FEJLESZTŐ
**Bluehole Studio**

MŰFAJ
**MMORPG**

**INFO**

A Bluehole Studio MMORPG-je kizárólag PC-re jelent meg május 3-án, havidíjas rendszerrel. A 30 napos gamecard 3490, a 60 napos 6490 forintba kerül. A játékban van PvE és PvP is, igaz, külön szervereken. A program billentyűzet és egér mellett gamepadeket is támogat, mi ezt a megoldást nem feltétlen ajánljuk.

## AMIT MÁR LÁTTUNK

Mielőtt azonban előreszaladnánk, nem árt tisztázni, hogy a kiváló harcrendszert egy minden téren tipikusnak mondható miliőbe ültették a derék koreaiak, és emiatt biztosak vagyunk benne, hogy sokan zsigerből rühellni fogják a Terát. Az első és talán legfájóbb pont, hogy egyjátékos tartalom alig akad a programban. Oké, kapunk egy hosszú küldetés-sorozatot, mely elvileg a fő történetszálat vezeti végig, de az egész annyira érdektelen és bugyuta, hogy fantasy-rajongó legyen a talpán, aki a második játékórát követően még elolvassa a feladatokhoz tartozó szövegeket. Bizony, olvassa, ugyanis a Terában nincs szinkron. Tudjuk, hogy ez még viszonylag újdonság az MMORPG-k világában, de ha már az év elején megjelent Star Wars: The Old Republic villant ilyesmit, nehéz okot találni rá, hogy a Tera miért nem teszi. A szövegek ráadásul unalmasak és semmitmondók, csakúgy, mint a hozzájuk tartozó küldetések, melyek jórészt kimerülnek a terepen flangáló mobok farmolásában. Ölj meg tíz kardfogú tigrist, kaszabolj le pár kadast, vagy ölj le egy minibosst és hozd el a nyakéket, amelyet vagy dob elsőre, vagy nem... Szóval értitek a lényeget. Ráadásul a történet is egyszerű, mint a facsiga, így a főszál követésének maximum annyi értelme van, hogy segítsen elérni a játék tényleges kezdetének számító 20-as szintet. Bár kissé erőltetettnek tűnhet, hogy egy MMORPG-nek pont a szóló részén találunk fogást, de valljuk be, hogy ez a fajta dizájn már a tízéves Lineage II-ben is ciki volt, és azóta rengeteg dolog történt a műfajban, kezdve az Age of Conantól, a Lord of the Rings Online-on át, egészen a már említett Star Wars MMO-ig. Koreában azonban megállt az idő, így akiknek a klasszikus NCSoft játékok nem tetszettek, azok a Terával sem csinálnak jó vásárt.

## ÉS AMIT MÉG NEM

A program valódi esszenciája a játékmenetben rejlik, e téren valóban kiemelkedő alkotásról van szó. Már a karaktergenerálásnál feltűnik, hogy milyen sok lehetőségünk van. A hétféle különböző faj között tuti találunk nekünk tetszőt, sőt, aki humoránál van, indíthat egy Poporit is, és megannyi vicces pillanatnak lehet szemtanúja (most komolyan, mekkora poén már, hogy egy cuki kiskutya gigászi lényeket kaszabol). Az egyedüli kínos pont az Elin faj, melynek képviselői prostituáltnak öltözött kislányoknak tűnnek. Elég ízléstelenül festenek, de mit mondhatnánk, a keleti fejlesztők szeretik a perverz látványvilágot, és a Tera amúgy is eléggé sok húsit villant, úgyhogy végeredményben lehet, hogy ezen nem is kellene különösebben fennakadni.

Az osztályok között minden egyes karakter esetében érezni a különbségeket, és már az aprólékos karaktergenerátor is tartogat meglepetéseket. E téren a játék tényleg elkényeztet bennünket, de ez még mindig semmi a program valódi aduászához képest.

## MOST AKKOR EZ NEM NCSOFT TERMÉK?

A cikkben többször is hivatkoztunk a koreai MMO-óriás, az NCSoft játékaira, és valóban, a Tera szakasztott úgy néz ki, mintha az Aion és a Lineage II szerelemgyereke lenne. Nos, bár hivatalosan a játéknak semmi köze az NCSofthoz, a kiadó 2007-ben beperelte a fejlesztésért felelős Bluehole Studiót, mert a csapat tagjai korábban az NCSoft alatt dolgoztak, és a cég szerint a kiválásukkor magukkal vittek egy csomó ötletet és kódsort az akkor már régen készülő (és még mindig kiadatlan) Lineage III-ból. Az ügy roppant szövevényes, és nem is egy perről van már szó, hanem bírósági ügyek egész soráról, de a játék szerencsére az NCSoft küzdelme ellenére is megjelenhetett.

## NINCS MMO GYŰJTŐI KIADÁS NÉLKÜL

A Tera is kapott Collector's Edition kiadást, mely koránt sem kerül annyira sokba (hivatalosan 16990 forint), mint amennyire jól néz ki. A hatalmas, ízléses fehér dobozban találunk egy remek Terás pólót (mind elölről, mind hátulról vállalható, igényes munka), egy csodálatos művészi albumot a játék tényleg lenyűgöző részletességű koncepciórajzaival (még akkor is szépek, ha a látványtervekben túlfűtött az erotika), egy soundtrack CD-t tokkal, egy részletes térképet Tera világáról, egy DVD-tokos lemezt, és húsz szörnykártyát, amiket lelkesen csereberélhetünk a többi gyűjtői csomagot vett vásárlóval. Ez viszont még csak a kézzel fogható tartalom, a játékban további extrák várnak ránk. Az egyik – és minden bizonnyal a leglátványosabb – egy oroszlán hátasállat, amely köröket ver az egyébként jól kinéző lovakra (még a magas szinteken elérhetőekre is). Kapunk még egy 30 napos előfizetést, meghívhatjuk egy barátunkat játszani, illetve felaggathatjuk karakterünkre Velik és Shakan vérköves nyakékeit – bizony, ezek exkluzív ékszerek. A gyűjtői kiadás természetesen digitális formában is megvásárolható, mi is ezt a változatot kaptuk, ez esetben a doboz tartalma hivatalos oldalról, fájlokban tölthető le (persze ez a pólóra nem vonatkozik).

A gyorsabb közlekedést biztosító mountok gyönyörűek, ilyen szép hátasokat talán még egyetlen MMO-ban sem láthattunk

Bizony, a már korábban is emlegetett harcrendszerről van szó, mely vitathatatlanul a Tera legjobb része. Bár a játék messze áll attól, hogy klasszikussá váljon, a fejlesztők elsőként vitték sikerre a ténylegesen valós idejű harcrendszer műfajba ültetését, amit úgy kell elképzelni, mint a DC Universe Online-t, csak itt működik is a dolog. A játék afféle hack 'n' slash-ként üzemel, azaz nem kell kijelölni az ellenfeleket, hanem elég odasétálni hozzájuk és csapkodni őket. Így a farmolás, a vonatozás és a raidelés is sokkalta nagyobb élvezetet jelent, mint eddig bármelyik online szerepjátékban. A PvP-hez külön szerveren kell karaktert csinálni, és azt ajánljuk, hogy csak akkor kezdjétek el, ha már valamelyik PvE szerveren van egy erős avatárotok, mert itt tényleg számítanak a

**Egy újabb koreai MMORPG, amely a bejáratott sablonok mellett azért képes élvezetes újdonságokat is felmutatni**

játékos képességei, már-már jobban, mint a karakterek tulajdonságai. Nincs fantasztikusabb érzés, mint amikor a brutális Berserker harcos összecsap a dual-wieldes Warriorral: a látvány döbbenetes, az adrenalin ezerrel pumpál, a harc kimenetele pedig az utolsó másodpercekben is változhat, mert itt a játékosok személyes tapasztalata sokkal fontosabb, mint a többi online szerepjátékban. Ezt szívesen látnánk más MMORPG-kben is, bízzunk benne, hogy trenddé válik.

### VALÓTLAN LÁTVÁNY, SZEXIZMUSSAL TÁLALVA

A Tera online látványtervezése kissé... meredek. Hogy egy játékos szavait idézzem, „még az is kurvás kicsit, ahogy a karakterem leül, imádom". Nos, tény, hogy a koreai barátainkban túlteng a tesztoszteron, ráadásul a pályatervezés, a szörnyek és az általánosságban vett pályadizájn is a klasszikus NCSoft játékokat idézi (kezdem érteni, miért perelt a koreai kiadó). Ez persze nem feltétlenül baj, az összkép rendben van, mégis a technikai látvány az, ami lenyűgözi az embert. A Tera alatt a harmadik generációs Unreal motor dolgozik, így a karakterek és szörnyek kidolgozottsága páratlan, a raidekre meg nincs is szó, ilyen jól kinéző főbossokat még nem láttunk MMO-ban. És hogy mindez milyen gépet követel? Már a hivatalos gépigény sem túl magas, sőt, a gépemen (AMD Athlon II X2 @ 3,4 GHz; AMD ATI Radeon HD5770; 6 GB RAM) pazarul futott a játék még 1920x1080-as felbontás és maximális grafikai beállítások mellett is. Az online szerepjátékok legfontosabb eleme persze nem a grafika, hanem a stabil netkód, mert ha a program laggol és kifagy, akkor nincs az a játékos, aki hónapokig előfizet rá. Bár a Tera még friss MMO, a sebesség mellett a háttérrendszer is meglepően stabil, a teszt alatt nem találkoztunk zavaró laggal, vagy asztalra dobó buggal. Elmondható tehát, hogy a programozók jó munkát végeztek, a Tera nem okoz csalódást a részletekre érzékeny MMO-veteránoknak.

### AJÁNLOTT?

Amennyiben sok MMORPG-t toltál már, és nem kapsz sokkot a gigászi dekoltázsok és a félpucér mutáns nők látványától, akkor igen, ajánlott, sőt, a harcrendszer miatt kötelező kipróbálnod a Terát. Ha viszont nem kedveled a koreai RPG-k halálosan unalmas frázisait, akkor legyen akármilyen élvezetes a harc és szép a grafika, egy óra játék után fintorogva törlöd majd le a programot a merevlemezről. És ez az a pont, ami tényleg fájdalmas: adott egy kiemelkedő, a stílusba forradalmian új dolgokat hozó játék, amit elszúr a hazai közönségre szabott, minden eredetiséget nélkülöző dizájn és sztori, hogy egy újabb farmolós, keleti kooperatív MMO-t kapjunk – kooperatív, mert a PvP szervereket tényleg csak egy kimaxolt karakter után érdemes meglátogatni. Egy biztos: a Bluehole Studio munkájának helye van a játéktörténelemben, és ha a csapat ötleteit átveszik és továbbfejlesztik, fényes jövője lehet a közvetlen harcrendszert használó online szerepjátékok előtt. Reméljük, így lesz, és érkezik majd egy jóval kifinomultabb Tera 2 is.

A Tera öltözködési megoldásai (a nők esetében) finoman szólva is szabadosak...

**ÉRTÉKELÉS**

**GÉPIGÉNY**

Dual Core 2 GHz CPU; 4 GB RAM; 512 MB VGA; 25 GB HDD, netkapcsolat

Egy újabb koreai MMORPG, amely egyrészt hozza a már bevett sablonokat a sztori és a dizájn terén, másrészt olyan harcrendszert és látványt villant, amire a konkurencia összes tagja féltékeny lehetne. Ha nem zavarnak a tipikusan távol-keleti megoldások, akkor érdemes kipróbálnod.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

Remek harcrendszer, mind PvE, mind PvP közben, és kinézetre is fantasztikus...

**KONTRA**

... feltéve, ha nem zavar a pikáns dizájn, és a fájóan ostoba sztori.

**82%**

MÁGUSOK VIADALA

# Warlock: Masters of the Arcane

[ÍRTA TIKA] **Álmodtál-e mostanában hatszögletű mezőkkel, no meg élőhalottakkal, ogrékkal és elfekkel? Ha igen, akkor nem muszáj rögtön orvoshoz rohanni. Bááár, a fene se tudja… Mindenesetre a háziorvos mostantól akár a Warlockot is kiírhatja receptre.**

A lacsony költségvetés, körökre osztott játékmenet és hexás talaj – ezen három tényező tetszőleges kombinációjával nagyjából a játékosok felét ki lehet üldözni a világból, még akkor is, ha történetesen ez a világ éppen Ardania. Pedig a Majesty kissé bohókás, „patkányszagú", ogréktól és egyéb szörnyektől hemzsegő univerzuma komoly leckéket vett a műfaj koronázatlan királyától, a Civilizationtől. Az egymást gyepáló mágusok természetesen meg sem közelítik azt a gazdasági, diplomáciai mélységet, amely egy egész civilizáció kiépítését követi nyomon immár két évtizede, de azért ennek ellenére is remekül elszórakozhatunk…

**Civilization klón, fantasy környezetben, egyszerű és helyenként önismétlő játékmenettel – kifejezetten a műfaj szerelmeseinek**

### VÁGJUNK BELE!

Ardania és a játék viszonya egészen addig elég zavaros, amíg a kézikönyvet fel nem lapozzuk, ugyanis a történet elmesélésére már nem futotta a szűkös javakból. Tehát a Majesty 2: Monster Kingdom, mint minden valamirevaló alkotás, egy szép, boldog jövőképpel, és a hozzávaló nagy és igazságos uralkodóval zárta a történet fonalát. A boldogan éltek, amíg meg nem haltak formulába azonban belerondított, hogy a király, népes udvartartásával együtt eltűnt a meghódítani kívánt északon. Az uralkodót talán medvék falták fel, vagy seregestül belenézett egy olyan portálba, ami a játékban is sűrűn előfordul, nem tudni. A lényeg, hogy eltűnt, örökre. Az elkövetkező évtizedekben tomboló polgárháború pedig feldarabolta a birodalmat, ősi templomok dőltek romba, és a Bajok korának úgy tűnt sosem lesz vége. Ám ekkor közbeléptek az Istenek, és a Nagy Varázslók Tanácsa megszeppenve hallgatta a feldühödött égieket, akik a következő követeléssel álltak elő: legyen egy, azaz egy darab uralkodója Ardaniának, és ő lesz szíves gondoskodni a templomokról, a jólétről és az imákról, ellenkező esetben pedig komoly népességcsökkentés várható. A Nagy Tanács azonban nem tudott megegyezésre jutni e kiváló férfiú személyéről, így aztán egy kihívásban mérkőzik meg a 12 jelölt. A Lych King és az élőhalottak is harcba szállnak a trónért, de lehet, hogy a bájos Anna hercegnő viszi győzelemre az emberi fajt, avagy épp a kétfejű sárkány tarol a szörnyekkel…

### NEW ORK

A megszemélyesítendő karakter kiválasztása, és a világot érintő beállítások megtétele után egyetlen várost találunk a hatszögletű mezőkön. A látvány barátságos, sőt az alacsony költségvetéshez és a hexás műfajhoz mérten már-már részletesnek is nevezhető, de értelemszerűen nem a Best of kategória. A kis település mellett egy kondányi disznó röfög, amott a vízben leviatánok lubickolnak, a fehér felhőbe burkolózó kontinens pedig lassan feltárulkozik a felfedezéseink nyomán. A terjeszkedés egyszerű, a telepesekkel (itt úgy hívják paraszt) újabb és újabb városokat alapíthatunk a kiválasztott mezőkön, a városok színes aurával jelölt határvonalain belül pedig farmokat, kiképzőhelyeket, tornyokat emelhetünk, na persze nem végtelen mennyiségben, hanem a populáció szintlépésekor mindig csak egyet-egyet. Vannak megszentelt helyek, ide templomokat lehet felhúzni, a tökföldre farmot, a közeli romokat felélesztve egy új típusú toborzóközpontot, és a szamarakkal egy erre a nemes hátasra épülő lovagrendet hozhatunk létre. Ez egy rendkívül egyszerű, gyors rendszer, mentes minden csalafintaságtól, sőt, a kezelőfelület még egy külön kis ikonokkal értesít, ha az egyik városodban újra építkezhetsz…

### AHOVÁ LÉPEK SZÖRNY TEREM…

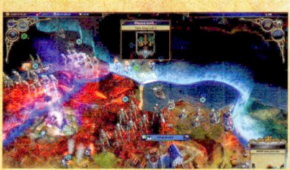
A rivális varázslókon túl, szörnyek gyűjtőszó alatt jelen van egy minden félt vegzáló, folyamatosan szaporodó, és mozgásban lévő külön frakció. Krakenek a tenger közepén, ogrék és tűzelementálok a barlangok vagy oszladozó karavánok mellett, de a legnagyobb zsákmány közelében – a földalatti világokban – találjuk a legsűrűbb és legkeményebb populációkat. Kezdetben az ilyen méretű kihívásokat jobb, ha elkerüljük, a gyenge íjászainkat és

**ADATOK**

KIADÓ **Paradox Interactive**
FEJLESZTŐ **Ino-Co Plus**
MŰFAJ **Körökre osztott stratégia**
MULTI **nincs**

**INFO**

Az orosz fejlesztők 2007-ben a hexás Fantasy Warral nyitottak, majd három évvel később a Majesty 2-vel tetőzött a munkásságuk. Mindkettőt alaposan megszórták kiegészítőkkel, aztán szerintem elfogyott az ötlet, és jött az, hogy mi lenne, ha ezt a kettőt összeházasítanák…



Színből nincs hiány, az egyszer biztos. Bár a játékmenet tündökölne így

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### HÁTULRÓL MELLBE

**Békében mellettünk élő varázslótársunk földjeit úgy célszerű bekebelezni, hogy körbevesszük a városait, majd meghirdetjük a háborút. Néhány környi várakozást is célszerű beiktatni, mert előfordul, hogy a másik szomszéd, vagy egy szörny elvonja a seregeit, no meg a figyelmét. A legyőzött varázsló birodalmának kisebb hányada szétesik, és a semleges frakcióhoz kerül, ezt se hagyjuk annyiban.**

### A JÓ IDŐZÍTÉS

**A varázslatokat érdemes a kritikus pontokra tartalékolni, ilyen pont például egy tengeri invázió, ugyanis a szállítóhajóvá átváltozott egység egyetlen villámcsapással ledörgölhető. A spelleknek egyébként két nagy gyűjtőkategóriája van, az egyik csoport az Arcane, ami csak manába kerül, a másik, pedig az istenekhez köthető Divine, amely bizonyos mértékű reputáció felett válik aktívvá.**

### HA JÓ A HAJÓ

**Remekül ki lehet használni, hogy a szárazföldi, közelharcra kigyúrt egységek nem tudnak a tengerre támadni, és el sem szaladnak, sőt ha a semleges frakcióhoz tartoznak, még újra is termelődnek. Néhány hajó itt jó pár szintet, és persze perket összelövöldözhet magának, ami később a mi inváziós hadműveleteinknél jön majd jól, ugyanis a part menti tornyokat ezekkel könnyű szétkapni.**

Vajon egy varázslónak mekkora esélye van egy ekkora drabális troll ellen? Vagy ő velünk van?

## MÁR ITT AZ ELSŐ DLC: POWERFUL LORDS

**Az első DLC már meg is jelent a Warlockhoz, és a 2 eurós árcímke két segítőt takar. Az aktiválásukhoz új játékot kell kezdeni, majd a kezdő karakter testre szabásánál (Customize) a Perks és Spells részben válasszuk a Master of Blades és Demonic Adviser perkeket. A Master of Blades egy terminátorszerű figurát a High Blademastert, míg a másik egy démont, az Imp-Advisort adja a kezdő egységeinkhez. Mindkettő egyedi, nem gyártható egység, tehát vigyázzunk rájuk. Még egy megjegyzés, várhatóan érkezik majd egy ingyenes patch formájában a multiplayer támogatás is...**

harcosainkat tartogassuk inkább a környék felfedezésére. Aztán lassan szert teszünk komolyabb haderőre, varázslókra, szárnyas lényekre és hadihajókra, továbbá az istenek templomaiból olyan követőket vásárolhatunk (borsos áron persze), mint a Sisters of Krypta, akik például már csontvázakat is képesek megidézni. Az idegen fajok városait meghódítva élőholtakat, patkánykatonákat is képezhetünk, de a speciális nyersanyag-lelőhelyekre építkezve bármely náció toborozhat például minotaurt, törpét vagy lovagot. Az egységek fejlődnek harc közben, és a szintlépésekkor egy-egy új – plusz 30 sebzés, védelem, megnövelt látótávolság, stb. – perket vehetnek fel. A hatszög-felosztás miatt a harc lényegében statisztikai alapon zajlik, és az ismerős metódus szerint tologatjuk a haderőt, azaz a közelharci egység csak a szomszédos hexen állót, az íjász a két osztásnyira lévőt, míg egy katapult már a három mezővel odébb helyezkedőt is támadhatja.

### (NEM) CSAK EGY MARADHAT!

A játék a kezdetektől egyetlen irányba fókuszál, és ez a hódítás. A lényeg, hogy állíts fel egy sereget, és csak zúzz (már amennyiben egy körökre osztott játékban zúzni lehet), haladj előre a térképen, miközben semmi másra nem kell figyelned, mint hogy a három alapvető nyersanyag – étel, arany, és mana – sose fogyjon el. Itt minden a gyors pusztításról szól, például a kikötő megléte esetén a tengerre lépve bármely egység rögtön szállítóhajóvá változik, és elhajózhat az ellenséges partokig. Az ostrom lényegében a központi épület életerejének nullázása, ha pedig ez megtörtént, tiéd a település, és vonulhatsz tovább. Varázslók volnánk vagy mi a szösz, tehát egy-egy varázslatot elsercinthetünk minden körben. Nos, gyorsan kifejleszthető spellekből nincs hiány, lényeket idézhetsz meg, lecsaphatsz tűzvihar formájában, de még a konkurencia arany és manakészlete is megcsapolható.

Ami a pusztítást illeti, kifejezetten gyengén osztjuk a sebzéseket, mármint ahhoz képest, hogy marha nagy mágusnak vagyunk beharangozva, és bizony még akkor sem tudunk ledózerolni egyetlen csapásra egy kompániát, ha jól kombináljuk a dolgokat (például a jeges cuccokat vágjuk a tűzelementálhoz, vagy a tüzest a csontvázakhoz). A végső győzelemhez szerencsére több út vezet, akár úgy is nyerhetsz, hogy kifejleszted a Unity spellt, a legerősebb varázslatot. Egyébként sem muszáj a rivális varázslókat a földbe döngölni, mert az összes megszentelt helyet birtokolva az égiek automatikusan kihirdetnek győztesnek, de játszhatsz ennek az ellenkezőjére is, azaz magadra haragítasz minden istent és legyőzheted az evilági képmásukat – ebben az esetben aztán kénytelenek lesznek fejet hajtani előtted. Apropó istenek, időnként az égiek elrendelik, hogy húsz körön belül állíts egy templomot, vagy foglalj el egy várost, kudarc esetén pedig morcosak lesznek, és előfordul, hogy lehajítanak egy-egy durva büntetőegységet a birodalmad közepébe. Amúgy a nyolc isten közül valamelyik biztos, hogy berág majd rád, mert ez egy olyan kötélhúzás, ahol az égiek egymásra is féltékenyek.

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Dual-Core CPU 2 GHz, 2 GB RAM, 512MB VGA, 4 GB HDD

Rossz árkategóriába sorolt alkotás. 10 euróért isteníténénk, de 20-ért már nem tudjuk megbocsátani a hiányosságokat. Kimagozott Civ-klón, fantasy táptalajon, ami produkálja a rákattanásra hajlamosító tüneteket.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

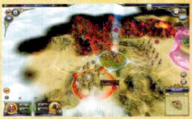
**Könnyű irányítás, remek világ, jó szereplőkkel, a körökre osztott harcrendszer szintén jól működik.**

**KONTRA**

**Ki van zsigerelve, gyengécske AI, nuku történet, ismétlődő mellékszálak, a diplomácia szegényes.**

**70%**

A hatszögletű területekre osztott pálya ne riasszon el senkit. Hé! Hallod! Hova rohansz???



### A KESERŰ PIRULA

Csupa szívjóságból a végére hagytam a kegyetlen negatívumokat, mert ezekből is van néhány. Az istenekkel való kapcsolat faék egyszerűségű, mindig ugyanazokat a feladatokat adják, ráadásul az égi hatalmasságok ábrázolása kimerül egy tárcsában. A diplomácia szintén vicces, például a Patkánykirály negyedóránként megzsarolt, majd hadat üzent, és mikor lesett neki, hogy a térkép átellenes pontján vagyunk, tehát még van közöttünk pár birodalom, békét kért, és ezt még eljátszotta néhányszor. Nekünk nem adatott meg, hogy fenyegetőzzünk, sőt, csak a béke-háború pólusok mentén tárgyalhatunk, ami halál unalmas. Az AI ugyan ismeri a visszavonulást – de csak ezt az egy taktikai elemet, a támadásai ugyanis ötlettelenek, elaprózottak, és mindig egyetlen városra/egységre koncentrál, így az ellenfél könnyedén kiismerhető. A spellek akármilyen jók, a fejlesztési rendszer óvodás szintjén – válasz egyet az ötből – kell átrágni magunkat, és fél tucatot teljesen feleslegeset kibontani egy darab használhatóért. Az egyszerűség lehet erény, de mint a példa mutatja, egyben egy jó nagy buktató is, és a Warlock ugyan nem hasalt el, de botladozik abban a témában, ahol egy bővebb kifejtéssel akár lubickolhatna is...

### SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ

**Nem árt kiismernünk ellenfelünk gyengeségeit, például a Lych King és élőhalottjai ellen a Sisters of Krypta a tökéletes fegyver. Az ő tornyaik Halál mágiára épülnek, amire az előbbi egység teljesen immunis, ha pedig szintlépéskor rendszeresen a nyilak elleni védelem perkjére teszünk, meg egy kis sebzést turbózunk, akkor a kedvenc íjászaik sem tudnak kárt tenni benne...**

### FONTOS A VÉDEKEZÉS!

**Saját birodalmunk védelmére elég egy-két táposabb alakulat, és némi manakészlet folyamatos tárolása, ez esetben ugyanis a Teleport varázslattal egy viszonylag nagy körön belül bárhová odaérhetünk időben. Természetesen a tengerpart – főleg kezdetben – tornyokkal történő megerősítést igényel, és inkább vásároljuk meg a békét a szomszéddal, ha még nem vagyunk felkészülve a háborúra.**

### VÁROSALAPÍTÁS OKOSAN

**A leendő települések kiválasztásánál elsődleges figyelmet élvezzenek a nemesfémbányák, pénzből ugyanis sosem elég, aztán a megszentelt helyek, mert úgyis a nyakadba szakad egy égi szózat, hogy valakinek templom kell, és végül jöjjenek a szamarak, meg az egyéb kiképzőhelyek. Ami fontos, ne hagyjuk, hogy bármelyik szomszéd beékelődjön a falvaink közé, mert akkor tornyot is le tud tenni...**

### FELTÖRETLEN TOJÁSOKBÓL...

**A játék legerősebb egységei a sárkányok, pontosabban a Gold Dragon. Van Red Dragon is, de az csirkébb. Tudomásom szerint csak és kizárólag az alvilágban (többféle is van, sivatagos, holdfelszínre hajazó, tüzes, stb.) fellelhető, azaz nem is magát a bestiát, hanem a tojását lehet felfedezni, amire felhúzhatunk egy fészket. Az aranyat pedig gyűjtsétek, mert a Gold verzió 2000 pénzbe kerül.**

KONZOLON IS HÓDÍT A HOMOKOZÓ

# MINECRAFT!

[ÍRTA BATE] **A Minecraft a játékipar egyik legnagyobb meglepetése az elmúlt évekből, hiszen szinte a semmiből lett megkerülhetetlen siker, meghódítva a világot, multimilliomossá téve Markus „Notch” Perssont, és a mögötte álló, Mojang névre hallgató fejlesztőcsapatot. A páratlan sikertörténetnek viszont még mindig nincs vége, hiszen május elején végre megérkezett az X360-as verzió is.**

A PC-s diadalmenet, és az elképesztő mennyiségű játékos megbabonázása után a Minecraft májusban végre megérkezett Xbox 360-ra is, hogy az asztali számítógépek után a Microsoft konzolján is folytassa hódítását. A Mojang játéka napjainkra fogalommá vált, egy olyan programról beszélünk, amit mindenki ismer, és amiről mindenkinek van véleménye. Ez utóbbiból, igazából csak két fajta létezik: az ember vagy imádja, vagy gyűlöli ezt a programot, köztes átmenettel csak nagyon ritkán találkozhatunk. Hogy mi is a Minecraft valójában? Egy olyan játék, ami elképesztő lehetőségekkel rendelkezik, viszont csak azok számára, akik képesek azt kiaknázni. A Minecraft egy világ, ahol szinte bármit létrehozhatsz, és csakis a saját kreativitásodon múlik, hogy mit kezdesz a rád szakadt hatalmas szabadsággal.

### TANULJ, FEJLŐDJ, ÉPÍTS!

A játék lényege, hogy létrehozz valamit, hiszen történetet vagy elérendő célt itt nem találhatsz. A Minecraftban teljesen magadra vagy utalva, és nem csak azt kell kitalálnod, hogy mihez kezdj, de azt is, hogyan valósítsd meg az ötleteidet.

Az általad bejárható világ kockákból épül fel, és neked a már létező kockákból kell valami egészen újat alkotnod. A program magját az építőelemekből kinyerhető nyersanyagok (fa, kő, homok, stb.) adják, a vázat pedig a craftolás, aminek a segítségével nemcsak egészen új anyagokat (fém, üveg, stb.) hozhatsz létre, de létfontosságú eszközöket (balta, csákány, ásó), fegyvereket, ruhákat és más nélkülözhetetlen eszközöket is. Házat építhetsz földből, vagy a kivágott fákból létrehozott deszkákból, bányászhatsz hozzá követ, de előállíthatsz üveget is, hogy aztán abból emelj kristálypalotát magadnak.

**Habár nem olyan kiforrott, mint a PC-s verzió, azért a konzolos Minecraft a hiányosságai ellenére is képes magába szippantani**

A Minecraft kínálta végtelen lehetőségek tárháza elsőre ugyan átláthatatlannak tűnik, azonban nincs ok aggodalomra, hiszen a konzolos verziót indíthatjuk a Play Tutorial opcióval is, ahol a program nem csak az amúgy hihetetlenül egyszerű irányítást mutatja be, de feltárja a játékos előtt a legalapvetőbb funkciókat is. Megismerkedsz a világgal, az alapanyagokkal, az állatokkal, megismered a craftolás menetét, elkészítheted az első eszközeidet és megépítheted az éjszaka lényeitől védő viskódat is.

**Ha mindig is egy otthoni jacuzzira vágytál, de nem volt rá pénzed, akkor most virtuálisan építhetsz egyet magadnak. Sőt, még pecázhatsz is benne!**

**ADATOK**

KIADÓ
**Microsoft**

FEJLESZTŐ
**Mojang és 4J Studios**

MŰFAJ
**Sandbox**

MULTI
**8 fő**

**INFO**

A Minecraft Xbox 360-as változata 2012. május 9. óta vásárolható meg az Xbox Live Marketplace-ről, 1600 MS pontért. Érdekesség, hogy ezzel az árcímkével a Mojang játéka lett a legdrágább program az Xbox Live Arcade játékok között.

### EGYSZERŰBB, NAGYSZERŰBB

A konzolos kiadás első szembetűnő újdonsága, hogy a játékos ezúttal már nincs annyira magára hagyva, mint a PC-s verzióban. Amíg az asztali gépes változatban a játékos maga kísérletezte ki, hogy az egyes alapanyagokból miket lehet összehozni, addig az X360-as változat már konkrét receptgyűjteménnyel várja a felfedezőket, és a tárgykészítés első pillanatában tudjuk, hogy milyen lehetőségeink vannak, hogy a vágyott eszközök és kiegészítők milyen hozzávalókból és milyen módszerekkel hozhatóak létre. A PC-n edződött hardcore Minecraft játékosoknak ez talán szentségtörésnek tűnhet, de a kezdő játékosok számára igazi kincs az újraalkotott crafting rendszer, hiszen ennek köszönhetően villámgyorsan bele lehet tanulni a világ működésébe.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

**LEGYEN MENEDÉKED!**

Ha nekivágsz a játéknak (és nem Peaceful fokozaton), akkor az első dolgod mindenképpen egy menedék megépítése legyen, hiszen az este leszálltával megjelennek a Minecraft nem túl barátságos lényei (pókok, zombik, csontvázak, vagy maga a Creeper), akik pillanatok alatt képesek véget vetni a kalandodnak. Egy zárható, fáklyákkal szépen bevilágított kuckóban viszont nem eshet bajod.

**NE LÉGY GYÁVA!**

Ha már megvan a kuckód, ahová baj esetén visszahúzódhatsz, akkor mindenképpen készíts magadnak kardot és páncélt, hogy az éjszaka folyamán szembeszállhass az ellenfelekkel. Ez nem csak a védekezés szempontjából fontos, de azt sem szabad elfelejtened, hogy az egyes receptek összetevőit csak akkor szerezheted meg, ha legyőzöl néhány nem túl barátságos lényt.

**KAJAKÉRDÉS**

Fontos tudnod, hogy a Minecraftban nem töltődik automatikusan vissza a főhősöd életereje, még akkor sem, ha lefekszel aludni. Éppen ezért mindig legyen nálad valamilyen ennivaló, amivel visszatöltheted a megcsappant életerődet. Az egyik legegyszerűbb tétel a sült hal. Pecázással megszerezheted az alapanyagot, amit aztán a kemencében már csak meg kell sütnöd. Jó étvágyat!

## A GURUK MEGMONDJÁK

**A Minecraft konzolos verzióját nem csak Bate próbálta ki, de a szerkesztőség többi tagja is, így most röviden ők is megosztják veletek a véleményüket:**

**MIDNITE** TELJESEN BERÁNTOTT

**Bár korábban maximum screenshotokat láttam a játékból, és elképzelni sem tudtam, mi lehet a digitális legózás szépsége, teljesen berántott a Minecraft. Hasonlítani nem tudom a PC-shez, de kontrollerrel irányítva is van annyira izgalmas a végtelenbe nyúló építkezés premisszája, hogy utólag igazat adjak a lelkes rajongóknak.**

HÁZAMAT KIBELEZETT ÁLLATOK BELSŐSÉGEI BORÍTJÁK **WILSON**

**Na mármost, ha nálam valaki jobban várta a Minecraftet, az hazudik, vagy a klónom. Ilyen hatalmas elvárásokkal általában pofára szokás esni, és az ultra kicsi világgal való szembesülés során ez természetesen meg is történt, de a kezdeti sokkon disznómészárlással és bányászattal túltettem magam. Reszkess világ, jöttem rombolni!**

**Van, aki a házépítést az ággyal kezdi. Még mindig jobb, mintha a tető lett volna az első lépés**

Ha az alapok megvannak, ha végigvittük a tutorialt, akkor megnyílik előttünk a Minecraft szabadsága, kimerészkedünk az ismeretlenbe, ahol viszont nemcsak rengeteg lehetőség, de számos keserű pirula is várja a játékosokat.

### KONZOLOS VERZIÓ

Azt már a megjelenés előtt tudtuk, hogy X360-on nem ugyanazt fogjuk kapni, mint PC-n, azonban a hiányosságokkal, a karcsúsítással való szembesülés így is érzékenyen érinti az embert. A Creative mód teljesen kimaradt a programból, így lényegében csak ártó szándékú lényekkel is megspékelt Survivalt indíthatunk, bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a Peaceful nehézségi fokozatra váltva miattuk már nem kell aggódnunk. Ami ennél jóval nagyobb érvágás, hogy az eredeti Minecraft szabadsága ugyan megmaradt, viszont az Xbox korlátai miatt a szinte végtelen méretű világról le kell mondanunk. Amíg PC-n tényleg elképesztő, soha véget nem érő területeket járhattunk be, addig az X360-on a játék indításakor csak egy 1024x1024 kockás „szigetecskét" kapunk, amit lényegében percek alatt be lehet barangolni. Nem a méret a lényeg, szokták volt mondani, és esetünkben a kreativitásnak ez tényleg nem nagyon szab határt, de valahogy mégsem esik jól, hogy egy viszonylag kicsike játéktérre vagyunk beszorítva.

A Minecraft világban jártas felhasználók számára lehet további elrettentő tényező, hogy a konzolos verzió alapját az immáron egyéves 1.6.6-os béta adja, így számos olyan játékelem (XP, eltérő éghajlatok, ételszerzés, állattenyésztés, stb.) hiányzik a programból, amit PC-n már megszokhattunk és megszerethettünk. Ezzel a hiányossággal persze a fejlesztők is tisztában vannak, és már a megjelenés előtt hangsúlyozták, hogy akárcsak az asztali gépek esetében, úgy konzolon is folyamatos lesz a frissítés és a bővítés, így könnyen lehet, hogy idővel az Xbox-os változatban is feltűnnek majd azok az extrák, amik a PC-s oldalon már teljesen magától értetődőnek számítanak.

### MULTIBAN IS ERŐS

Szerencsére a multiplayer szempontjából nem érheti szó a ház elejét, hiszen a Minecraft többedmagunkkal is jól játszható. Egyetlen gépen – az osztott képernyő segítségével – akár négyen is építkezhetünk, de adott az online lehetőség is, ahol akár már nyolcan tevékenykedhetünk ugyanazon a pályán. Ez esetben csak arra kell figyelni, hogy a világban végbemenő változások, a létrehozott eszközök és építmények csak a hostoló játékosnál fognak megmaradni, a csatlakozó barátok még a craftolt tárgyaikat sem vihetik át a saját kis világukba.

### PORTOLÁSBÓL ÖTÖS!

Ami szinte kifogástalanra sikerült a konzolos Minecrafttel kapcsolatban, az a portolás. A Mojanggal együttműködő 4J Studios kiváló munkát végzett, a játék technikai hátterébe alig lehet belekötni, a program tökéletesen, bugok nélkül fut az immáron ötéves hardveren. Arról már volt szó, hogy az irányítást sikerült gyorsan tanulhatóra és kényelmesre programozni, de a látványra és a hanghatásokra sem lehet panasz, hozzák azt a színvonalat, amit PC-n már megszokhattunk. Az egyetlen negatív tényező a látótávolság, ami részben vissza lett véve, így sokszor előfordul, hogy a „messzeségben" lévő domborzati elemek a szemünk láttára rajzolódnak ki a képernyőre. Ez a megoldás ugyan szépnek semmiképp nem nevezhető, de elfogadható azért cserébe, hogy a játék során a képfrissítés soha nem csökken 60 fps alá.

### INSTANT GET!

A Minecraft konzolos verziója ugyan kicsit karcsúbb és elmaradottabb, mint a PC-n elérhető változat, de még így is egy hihetetlenül szórakoztató és addiktív játék, amit mindenkinek ki kell próbálnia, aki nem fél az ismeretlentől, és attól, hogy itt csakis a saját kreativitására számíthat.

**Igazi sikersztori!**

**A Minecraft nem csak PC-n lett döbbenetes siker, de Xbox 360-on is. Pár nappal a megjelenést követően a játék már egymillió példányban kelt el, és ha igazak a hírek, akkor a programnak mindössze egyetlen óra kellett ahhoz, hogy visszahozza a portolás költségét. A Minecraft ezzel meg is döntött minden XBLA-s rekordot.**

## ÉRTÉKELÉS

BATE

A PC-n tapasztalható élményhez képest kicsit szegényesebb, illetve nincs meg a végtelen világ illúziója, de a konzolos Minecraft még így is egy lehengerlő játék, ami hosszú időre képes lekötni az ember minden szabadidejét.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Szinte végtelen játékélményt kínál, kiaknázza az ember kreativitását.**

**KONTRA**

**A PC-s verzióhoz képest el van maradva, és a kapott játéktér meglehetősen szűkös.**

**85%**

### TOJÁSSZÜRET

**Néha szükséged lesz tojásra (mondjuk a tortasütéshez, amiért még achievement is jár), viszont nem túl izgalmas dolog a csirkék után koslatni, arra várva, hogy végre valamelyik pottyantson egyet. Az időpazarlást elkerülendő, a legokosabb, ha bekeríted a csirkét, vagy belevezeted egy gödörbe, ahonnan nem tud kijönni. Innentől pedig csak néha vissza kell nézned, hogy van-e már tojásod.**

### FARKASOKKAL TÁNCOLÓ

**A játékban lehetőség van arra is, hogy megszelídítsd a farkasokat (ezért szintén jár achievement). Az állatokat általában az erdőben találod, és úgy tudod őket magadhoz édesgetni, ha csontot adsz nekik (amit csontvázak kiirtásával szerezhetsz). Egy csont nem biztos, hogy elég lesz, szóval érdemes többet magadnál tartani. Ha megszelídítesz egy farkast, akkor ő követni fog, és megtámadja az ellenfeleket.**

### DIE HARD

**Ha elindulsz felfedezni a biztonságot nyújtó kuckódtól távol, akkor arra mindig figyelj oda, hogy csak azok a dolgok legyenek nálad, amire feltétlenül szükséged van. A nehezen összerakott szerszámaidat és a ritka, de az adott pillanatban nem szükséges cuccaidat semmiképp se vidd magaddal, ugyanis ha ne adj' isten valamiért meghalsz, akkor a respawn pontról vándorolhatsz vissza a cuccaidért.**

### MORZSÁK HELYETT

**Ha elkezdesz bányászni, azaz elindulsz a föld alá, akkor két dolgot mindenképpen tarts észben. Egyrészt soha ne áss egyenesen lefelé, hiszen sosem tudhatod mi vár a következő kocka alatt, könnyedén lávába eshetsz, így mindenképpen a lépcsőzetesen haladást válaszd. Másrészt, ha felfedezel egy barlangot, fáklyákkal jelöld az utat, amit bejártál, hogy semmi esetre se tévedj el.**

PICSOGÓS BOSSZÚ

# BAC: Harley Quinn's Revenge

**[IRTA BATE] Április végén érkezett a hír, hogy sztoriközpontú DLC készül a tavalyi év egyik legjobb játékához, a Batman: Arkham Cityhez. Tűkön ülve vártuk a megjelenést, ám kiderült, hogy a Harley Quinnre kihegyezett letölthető tartalomnak nagyobb a füstje, mint a lángja.**

Pár nappal járunk az Arkham City záró képsorai után, a rendőrség benyomult az egykori börtönnegyedbe, és igyekeznek még minden szabadlábon lévő bűnözőt begyűjteni. A legnagyobb problémát Harley Quinn okozza, aki nemcsak befészkeli magát Joker egykori bázisára, de még néhány fakabátot is elrabol, hogy így csalja magához Batmant, a férfit, akit felelősnek tart a szerelme haláláért. A Sötét Lovag persze tudja mi a dolga, és el is indul az egyenruhások megmentésére, azonban meglepő módon neki is nyoma vész...

### ITT REPÜL A KISMADÁR!

A DLC letöltését és az Arkham City indítását követően egy új ikon jelenik meg a játék főmenüjében, és erre kattintva vethetjük bele magunkat a letölthető tartalom végigjátszásába. A játéktér ezúttal korlátozott, csak az alapjáték ipari negyedében tudunk majd tevékenykedni, ott is csak rövid ideig, hiszen a játékidő 90%-a az egykori Joker főhadiszállás falai közé szorít minket. A Harley Quinn's Revenge egyetlen igazi újdonsága, hogy ezúttal Robin is irányítható karakter, sőt, vele kezdődik az egész móka, hiszen ő érkezik a rendőrök által megszállt Arkham Citybe, hogy kiderítse, mi történt a Denevéremberrel. Aki korábban már letöltötte a Challenge pályákhoz készült kiegészítőket, azoknak sok meglepetést nem okoz majd a karakter, hiszen a felszerelése megegyezik az ott megismert repertoárral. Robin fő fegyvere egy fém bot, ami még pajzzsá is átalakítható, harci technikája pedig annyiban különbözik Batmanétől, hogy jóval gyorsabban és ruganyosabban tud pattogni a rá támadó ellenfelek között.

A feladat, hogy megtaláljuk a Sötét Lovagot, nem lesz túl komplikált, hiszen kezdésnek egy teljesen lineáris pályát kapunk, ahol egyszerű csapdákon és marcona legényeken keresztül kell elverekednünk magunkat addig a pontig, ahol a társunk utoljára életjelet adott. Ha ez megvan, akkor a játék „nézőpontot" vált, és átvehetjük az irányítást Batman felett, megismerve az eltűnésének a körülményeit. Vele kezdetben jóval nagyobb szabadságot élvezünk, mint Tim Drake karakterével (értsd: vele a falakon kívül is lesz lehetőségünk játszani), azonban itt tényleg már csak a rutin mozgatja a kezeinket, ugyanis a maszkos Bruce Wayne terelgetése már semmilyen újdonságot nem tartogat a számunkra.

**A beharangozó kampány felcsigázta az érdeklődésünket, a végtermék viszont csúnyán alulmúlta a várakozásainkat**

### RUTINKÜLDETÉS

A Harley Quinn's Revenge legnagyobb hibája éppen ez, hogy Robin szerepeltetésén kívül semmilyen extrát nem tartogat a játékosok számára. Az alapjátékból megismert feladatok köszönnek vissza minden sarkon, a legnagyobb változás a püfölendő ellenfelek hacukájában érhető tetten, illetve lesz egy-két teljesen új, illetve néhány átdizájnolt terem, amit bejárhatunk, és nagyjából ennyi.

A játékmenet hozza a bevált elemeket, így kapunk jó pár kombókra kihegyezett verekedést, kötelezően használnunk kell a batkütyüket a továbbjutáshoz, ismét lesz olyan szakasz, ahol feltűnés nélkül, sorban kell leszednünk az ellenfeleket predator módban, illetve egy időlimites bombahajkurászás is befért még a repertoárba. Félreértés ne essék, ezek a részegységek még mindig jól működnek, sőt, még az alapjáték után is tartogatnak kihívást, azonban hiányzik az a bizonyos plusz ebből a letölthető tartalomból, amiért tényleg érdemes lenne megvenni (bocs Robin, de a megjelenésed sajnos még nem ez a kategória).

### SOK HŰHÓ SEMMIÉRT

Az utolsó mentsvár a történet lehetne, és az elmúlt egy hónap beharangozó videói mind azt sugallták, hogy itt egy epikus és sötét lezárás várja majd a Batman-rajongókat, azonban erről szó sincs. Ha nagyon szigorúak szeretnénk lenni, akkor azt mondanánk, hogy ennek a DLC-nek konkrétan nincs sztorija, hiszen az, hogy Harley elrabol pár rendőrt, a szuperhős duó pedig kiszabadítja őket, nos, ez kevés a katarzishoz. Pedig többről nincs szó, a címszereplő bosszúja kimerül a fentebb már vázolt játékelemekben, a Joker utáni picsogásban és az idegesítő fejhangon történő kiabálásban. A bemutató videók által sugallt sötét(ebb) hangulatnak nyoma sincs, Harley Quinn ugyanolyan szerencsétlen, mint korábban, az epikusnak szánt utolsó átvezető videó pedig szinte semmilyen hatást nem vált ki az emberből. Mindezek mellé az egész DLC kipörgethető két (maximum három) óra alatt, így a beszerzését tényleg csak azoknak ajánljuk, akik már krónikus Batman hiányban szenvednek az Arkham City befejezése óta.

**ADATOK**

KIADÓ
**Warner Bros. Interactive**

FEJLESZTŐ
**Rockstead**

MŰFAJ
**akciójáték**

MULTI
**nincs**

**ÉRTÉKELÉS**

Elsőre ígéretesnek tűnő letölthető tartalom, ami Robin szerepeltetésén kívül semmi különlegeset nem tartogat, se a játékmenetet, se a sztorit illetően.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

**PRO**
**Végre nem csak a Challenge módban irányíthatjuk Batman társát.**

**KONTRA**
**Valódi újdonság egy deka sincs, ráadásul a tálalt történet egész egyszerűen harmatgyenge.**

**70%**

A letölthető tartalom egyetlen friss eleme Robin megjelenése, ő viszont nem elég fajsúlyos a sikerhez

TÖBB CSIRKE KÉNE?

# FABLE HEROES

[ÍRTA MIDNITE] **Ha a Fable Heroes ember lenne, egy pszichiáter meggazdagodna rajta. Komplex identitásproblémái vannak, például azt képzeli, hogy köze van a Fable sorozathoz pár onnan átemelt név miatt.**

A játék másik baja, hogy nem tud dönteni, kinek is készült – az óvodáskorú generációnak és szüleiknek közös csapatáshoz, vagy a patológiai Fable rajongásuk miatt bármit megvásároló felnőtteknek. Ráadásul a FH olyan, mint az infantilis barát, aki rajzszöget tesz a székedre, hashajtót kever a teádba és komolyan azt hiszi, vele fogsz nevetni. De nem.

### ROSSZ: A JÁTÉKMENET, ÚGY EGÉSZBEN

A Heroes négyfős csapatban játszható, side scrolling stílusú akció-hentelős darab, ami a Fable sorozatot híressé tevő elemeket (mint izgalmas karakterfejlődés, vagy a világ eseményeit befolyásoló döntések meghozása) teljes mértékben nélkülözi. Történet nincs, csak baktatni kell előre, minden pályarészleten kiirtani a szörnyfelhozatalt a kompániáddal, közben felszedve az elhullott ellenfelekből eső aranyat és életerő szíveket. Aki meghal, szellemként bolyong, míg új szívet nem talál magának, a játék tehát sosem áll meg. És bár sok, Fable karakterek karikatúráinak szánt alakból (Garth, Reaver, Hammer és a többiek) válogathatjuk össze a csapatot, egyetlen valódi különbség van köztük: hogy távolsági vagy közelharci fegyvert használnak-e. Sajnos az összes lőfegyver rögtön kiesik a pikszisból, óriási hátrány ugyanis, hogy a hulló érmék mindig a szörnyek mellett landolnak, így aki nem közelről üti őket, annak nem jut semmi. Pedig az arany fontos, az XP megfelelője, ebből tudsz ugyanis fejlesztéseket venni a pályák után megjelenő társasjátékban.

Találni még az úton ládákban rejtőző power-up bónuszokat – átvitt értelemben, mert 80%-ban ezek inkább vicces büntetések. Mondjuk óriássá nő, de zavaróan lomha lesz a karaktered, vagy hobble álcát ölt, és alig látod magad a csata közepén. Néha pedig tréfás módon a láda fogakat növeszt, és az alapból is téged ölő szörnyekhez csatlakozva a torkodra veti magát. Ó, Fable Heroes, milyen nagyokat nevettünk! Kivéve, hogy én nem nevettem.

Habár a cukiság-faktorral nincs gond, ez még édeskevés az élvezetes végeredményhez

**ADATOK**

KIADÓ
**Microsoft**

FEJLESZTŐ
**Lionhead Studios**

MŰFAJ
**beat 'em up**

MULTI
**4 fős**

**ÉRTÉKELÉS**

Bár akad benne pár utalás a Fable sorozatra, játékmenetében nem hordozza azt az örökséget, amire a neve utal. A harc még valódi játékosokkal sem túl élvezetes.

GRAFIKA: **71%**
HANG: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

**PRO**

**A társasként tálalt fejlesztési rendszerért és a stáblistának szentelt utolsó pályáért jár a plusz pont.**

**KONTRA**

**Az aranyosított Albion túl gyorsan válik unalmassá. A játék gúnyos trollkodása eleinte vicces, de minden pályával egyre frusztrálóbb.**

**55%**

### JÓ: TÁRSASJÁTÉKBA OLTOTT KARAKTERFEJLESZTÉS

A program azon pillanatai a legjobbak, mikor társasjátéknak képzeli magát. Egyszerű, aranyos táblán lépkedünk kockadobások által a négy karakterrel, a különféle mezőkre jutva pedig karakterfejlesztéseket és extrákat vehetünk a begyűjtött aranyból. Hogy hány dobást kapunk egy körben, az előzőleg felvett érmék mennyisége határozza meg, és persze szerencse kell, hogy az áhított mezőig dobjunk. Társast idéz a pályák közti mozgás is, kockákon álló, bábjáték stílusú diorámákon át jutunk olyan Fable helyszínekről elnevezett pályákra, mint Millfields vagy Bowerstone. Vizuálisan bájos világ ez, gyerekmesébe illő zenével és aranyos animációkkal – ám van itt egy „játékmenet" nevű szempont is, amin a külcsín sajnos nem segít.

### EGY KIS CSAPATNYI ELLENSÉG

A coop on- és offline módban is ugyanúgy működik, tehát a három társad szabadon ki-be lépkedhet. Az AI simán veszi át helyüket, és az élményen fikarcnyit sem változtatnak a hús-vér társak. Hogy a játék nem buzdít csapatmunkára, az enyhe kifejezés – a coop dinamikája inkább egymás gáncsolását díjazza. A pályák végén a legtöbb aranyat gyűjtő játékost dobogón álló győztesként, a legkevesebbet szerzőt pedig megalázó effektekkel kigúnyolt lúzerként látjuk. Vagyis a harcban mindenki könyökölve tülekedik a lehulló érmékért (kivéve az esélytelen távolsági fegyveresek), ráadásul szellemként aranyat sem tudsz felvenni, így társaidnak direkt jobb, ha nem hagynak feléledni, mert így harcolni tudsz mellettük, ám nem gyűjtöd be előlük a lóvét. Tiszta Éhezők viadala.

Szerencsére van Family nehézségi mód is, ahol a party osztozik a közösen harácsolt aranyon. Az ajánlott mégis a Challenging mód, amit kiválasztva a játék figyelmeztet, hogy ez csak terminátoroknak való, már a töltőképernyőn meg fogsz halni... Elárulom: ez nem igaz. Csak élvezhetőbb a hent, bár kevesebb szívet kapsz, viszont a power-upok végre nem arról szólnak, hogy egy reménykeltő külsejű láda bokán harap.

### LETÖLTENI HOSSZABB, MINT VÉGIGJÁTSZANI

A FH legfőbb elméssége abban mutatkozik meg, hogy ügyesen palástolja elképesztő rövidségét. Ennek fő módja a pályák végén található útelágazás, ahol irányt kell választani. Az egyik egy versenyzős minijátékhoz vezet (pl. szánkózás, kajakozás, robbanó csirkék által üldözve futás egy arénában), a másik pedig egy kvázi főellenséghez, akit a többi szörnyecskénél tízszer tovább kell gyepálni a győzelem érdekében. Hogy mindkét észbontóan izgalmas lehetőséget megnyisd, kétszer kell végigmenned minden pályán... A másik okos csel, hogy amint eljutsz a térkép utolsó kockájára, a világ átformálódik Dark Albionná – vagyis minden ugyanaz, mint eddig, csak lila filter van a textúrákon, meg minden hátborzongatóan gonoszkodó és darkos. Az emós Albion az újbóli végigjátszásért friss achievementeket és élményeket ígér. Érzitek, ahogy ezekkel a praktikákkal négyzetre emeljük a játékidőt? Zseniális!

Ha szereted a Fable-t, van gyereked és szoktál passzióból pénzt kidobálni az ablakon, akkor is várd meg inkább a Fable: The Journey-t. Vagy vegyél egy ládát, ami véletlenszerűen leharapja a lábad.

## ANDROID MENEDZSEREK INVÁZÓJA

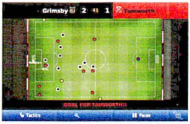
# FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2012

[ÍRTA MO] **Rosszul vagy attól, hogy a Real Madrid nyerte idén a spanyol bajnokságot? Szívesen látnád a Manchester Unitedet a BL döntőben, Dzsudzsák Balázst pedig a Juventus mezében? Nos, akkor itt a lehetőség, hogy mindezt valóra váltsd, hiszen a hihetetlen népszerű Football Manager széria végre a Google operációs rendszerére is beköltözött.**

Hogy felépítsük álmaink virtuális futballklubját 12 ország (az elismert pontvadászatok mellett a walesi, a portugál, a belga és az ausztrál is helyet kapott) 37 ligájából válogathatunk kedvünkre, és nagyjából 20 000 valós játékos vár csábító szerződési ajánlatra. Ezek az adatok igencsak impozánsak, ám az FM Handheld 2012-t elindítva gyorsan kiderül, hogy a mobilok, tabletek korlátozottabb hardver teljesítménnyel bírnak, így a játék is veszített mélységéből az asztali gépekre szánt változathoz képest. Mintha csak a PC-s FM pár kiadással ezelőtti verzióját játszanánk: a játék gyors, a játékos igazolás könnyű, a taktika szimpla.

### EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

A játékosokkal nem bonyolódhatunk különösebb interakcióba, nincsenek játékos ügynökök, ahogyan meccs közbeni egyéni utasítások kiadására, részletekbe menő taktika kidolgozására sem lesz lehetőségünk. Nem adhatjuk meg, hogy a védőink területet védjenek vagy embert fogjanak, hogy a szélsők az ötös sarkára vagy a hosszúra íveljenek, vagy, hogy a védekező középpályások kit őrizzenek szigorúan. Ám két buszmegálló között játszva ezekre nincs is akkora szükség, a játékmenet így sokkal pergőbb, nem kell órákig finom hangolni a csapatunkat. Ennek fejében ugyan az eredmények kiszámíthatatlanabbak, kevesebb a ráhatásunk a pályán történő dolgokra, de ne elégedetlenkedjünk, hiszen így is sikerült nagyon sok mindent beleszorítani a hardver miatt szűkre szabott keretek közé. Az irányítás egyébként rendben van, a kisebb képernyőkre szabott menürendszer jól működik, letisztult, könnyen átlátható és szép nagy gombokból felépített, legalábbis egy bizonyos szintig, azután igényel némi gyakorlatot, hogy mindent megtaláljunk egy-két kattintással. Például a kezdő tizenegy összeállításánál már nagyon miniatűr ikonokkal is találkozhatunk, és okoz majd kellemetlen perceket, mikor sokadjára sem sikerül a megfelelő játékost a cserék közül mondjuk a kezdőbe áthelyezni. Grafikáról, ahogyan a korai menedzser játékok esetében, nem igen beszélhetünk, hiszen szöveges felületeken navigálva irányítunk mindent, a meccs 2D-s megjelenítése pedig nem sok vizet zavar: a klasszikus, CM-et és FM-et idéző, felülnézetből mutatott gombfoci köszön vissza kellemes emlékeket idézve a hardcore játékosokban.




Ha a Grimsby menedzserei vagyunk, akkor itt kezdünk el majd hangosan reklamálni...

**ADATOK**

KIADÓ
**SEGA of America**

FEJLESZTŐ
**Sports Interactive**

MŰFAJ
**sportjáték**

ÁR
**£6.99 (2300 Ft)**

**ÉRTÉKELÉS**

Kedvenc csapatodat most már akkor sem kell magára hagynod, ha Androidos készülékkel rendelkezel: hibái ellenére hozza, ami elvárható egy kézikonzolokra tervezett menedzser játéktól.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

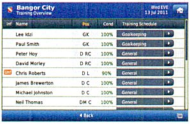
**PRO**

**Egyszerűen kezelhető, gyors és addiktív, csakúgy, mint asztaligépes változata, a Challenge mód pedig nagyon szórakoztató.**

**KONTRA**

**A menedzseri funkciók korlátozottak, kissé felületes a taktika, ellenben nagyon magas a játék vételára.**

**70%**



### VESSZŐFUTÁS MENEDZSER MÓDRA

Ami viszont újdonságot jelent az akár negyven évadon keresztül űzhető menedzser mód mellett, az a kihívásokat tartogató Challenges opció, mely csak és kizárólag a Handheld verziókban érhető el. Itt négy, rövidtávon teljesítendő klubvezetői feladat vár ránk. A gép egy majdnem teljes szezont leszimulál, hogy azután az utolsó pár mérkőzésen bizonyíthassuk menedzseri rátermettségünket: bent kell tartanunk a kiesőhelyen álló csapatunkat, meg kell őriznünk a veretlenségünket, hogy hibátlan szezont fussunk, vagy éppen sérülésektől tizedelt, illetőleg morálisan összeomlott, hitevesztett csapattal kell jó formát mutatnunk, hogy ne rúgjanak ki minket a klubtól. Szórakoztató és gyorsan játszható játékmód ez, ami nem kevés kihívást rejt, ugyanakkor itt érződik leginkább az olyan aprólékos beállítási lehetőségek hiánya, melyek a valóságban akár döntő fontosságúak lehetnek az ilyen kiélezett találkozókon.

A játék remekül optimalizált, csodálatosan fut akár egy alsó középkategóriás telefonon is (minimális követelmény a 2.2-es Android OS): nincs hosszú töltögetés vagy akadozás, még a relatíve nagy adatbázis és a 2D-s meccsnézet ellenére sem. A játékot Wifi kapcsolaton ajánlott letölteni, hiszen alapból 27 megabájt az adatbázis, az első indítást követően pedig további 7-19 MB csorog le a netről, a május elején megjelent 3.4-es frissítésről nem is beszélve, ami már lehetővé teszi a 1280x720-as felbontást. Igaz, a patch hibás, eltűnik a játékból a kilépő gomb, így ennek letöltésével még lehet várni a következő javításig.

Sajnos rossz hír, hogy a felhasználók elenyésző része rendelkezik csak a program legális verziójával, ami nem sok jóval kecsegtet az FM további, androidos pályafutását illetően, hiszen melyik kiadó szeretne olyan játékszoftverbe invesztálni, amit a célközönség nem hajlandó megvenni, csak warezolni. Pedig az FM Handheld 2012 igazán megéri az egyébként igen magas, 6.99 fontos, vagyis nagyjából 2300 Ft-os árát.

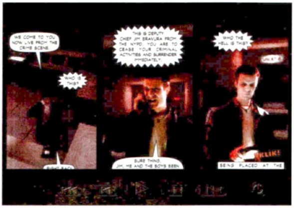
**TÖLTSD LE MOST!**

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

IDŐUTAZÁS A MOBILODON

# Max Payne Mobile

[ÍRTA MIDNITE] **Klasszikus PC-s játékokat mobilra portolni olyan, mintha egy lovasfogat indulna egy Forma 1-es futamon. Az idősebb közönség boldog nosztalgiával fogadja, de mindenki tisztában van vele, hogy nem győzni jött, csak megmutatni magát.**




Kivételes esemény olyan játékról kritikát írni, ami 11 évvel ezelőtt jelent meg, de most ez történik. Ugyanis a Max Payne Mobile a legfontosabb szempontokat nézve nem nevezhető újdonságnak – elindítva ugyanott találjuk magunkat, ahol 2001-ben voltunk, mikor felálltunk a stáblistát pergető monitor elől. Ám amíg a PC-s eredeti ki tudott állni magáért a játékok akkori viszonyítási rendszerében, ezen verzió esetében nem árt emlékezni a kontextusra, amiben Max első inkarnációja megszületett és viharokat kavart.

De az, hogy a Mobile kiadás csontra ugyanaz, mint híres ükapja, vajon áldás vagy átok? Nos, paradox módon mindkettő. Jó dolog, hiszen az idősebb gamerek örömmel rakhatják zsebre a PC hőskorának egyik mesterművét, és a kreatív kompromisszumok kényszere nélkül kapják meg ismét a cím élményeit. Ugyanakkor rossz is, mert érintetlen formájában a mai elvárásokhoz nem nőhet fel a játék, sem az előző generációs grafikája, sem a platform adottságai miatt.

### VAN EGY OSCAR WILDE IDÉZET A SZÉPSÉGRŐL... HAGYJUK!

Akár egy természetfilmben a vadállatokat, a Max Payne-t eddig mi is eredeti élettérében, a század eleji PC-n figyeltük meg, ahol vidáman éldegélt. De amint kiemeljük onnan, iOS-hez idomítjuk és rácsapjuk a HD címkét, elég gyorsan nyilvánvalóvá válik, hogy ami 2001-ben szelíd álomlátvány volt, azt mára csak nyugtatópisztollyal és elnéző mosollyal tudjuk megközelíteni. Konkrétan a grafika alig két fokkal szebb a Minecraftnél, és a karakter modelleket se lehetne túlzó

Max és az elmaradhatatlan shotgunja sokakban ébreszt majd nosztalgikus érzést

kimunkáltsággal vádolni. A metró gyanúsan egyforma csempéi, Max székrekedéses félmosolya, a betonkocka flexibilitásával libbenő ruhák és kabátok mind-mind időutazást tettek a két platform között, tökéletesen megőrizve régi valójukat. De ez így van jól, sőt, igazából az fájna, ha a Rockstar valami modern öntőformába kényszerítette volna New York hópixeles utcáit. Szentimentális módon engem már az első pályán megrohant a felismerés, a lassított felvételben fröccsenő vérpermet és képregény-stílusú panelek láttán: ez a játék egyáltalán nem ronda. Egyszerűen csak öreg, és nem próbálja takargatni a ráncait.

### AZ ÖRDÖG AZ IRÁNYÍTÁSBAN REJLIK

A GTA3 mobilplatformos portja óta pontosan tudjuk, mi lesz az ilyen próbálkozások hosszú távú rákfenéje. Igen, az irányítás és a fizikai kontroller hiánya. Ugyan az iKészülékek touch screenje elég reszponzív ahhoz, hogy élvezhető minőségben játsszunk a digitális analóg karokkal, ez még nem változtat a tényen, hogy egy okostelefon képernyője marhára kicsi. Kisebb, mintsem elegendő lenne. Bár az Androidos telefonok mérete változatosabb az iPhone-énál, igen nehéz elképzelni, hogy bárki kényelmes megoldásként élje meg a telefonképernyő szélein elhelyezkedő karok és akció-gombok használatát. A MP Mobile egyetlen problémája ez, ami miatt számomra csak tableten maradt élvezhető, ott viszont már nagyon is.

Az érintésre megjelenő digitális karok a kép két oldalán a mozgást és célzást működtetik, a lövés, ugrás, bullet time és fájdalomcsillapító nyeldeklés pedig saját gombokat kapott. Lehetne ez a megoldás katasztrofális... Ha a fejlesztők nem tették volna testreszabhatóvá az irányítási felületet. A karokat és gombokat szabadon pakolhatjuk a képernyőn, akár egy sarokba zsúfolhatjuk, vagy a saját ujjtávolságunk szerint széthúzhatjuk őket. Így a kicsit sem effajta gamingre tervezett mobileszközök univerzumában elérhető legtöbb kényelmet kínálja az irányítás - amihez egyébként meglepően gyorsan, negyed óra alatt hozzá is szoktam, pedig kezdetben ideggörcsig frusztrált az egér/kontroller hiánya. Az automata célzást még érdemes bekapcsolni, ezzel legalább az apró-lékos célzás terhét ledobjuk vállunkról.

### AZ IDŐUTAZÁS LEGOLCSÓBB FORMÁJA EZ

Kevéssé ismert tény, hogy 2003-ban már készült egy Game Boy Advance port, ami izometrikus nézetbe (bizony, tényleg remek volt) revampolva követte Max sztoriját. De a MP Mobile győzött ott, ahol elődje változtatni volt kénytelen, karbonitban őrizve meg a Payne saga első részét az iPhone, iPad és iPod Touch tulajoknak. Sajnos a cikk írásakor az Android verzió megjelenését már egy hónapja csúsztatják mindig „a jövő hétre", így ennek dátuma misztérium marad.

Döcögő irányítás ide vagy oda, ami fontos, az bontatlanul megmaradt. Max melankolikus monológjai még mindig ütnek, a bullet time epikus nosztalgiával tölt el, a libabőröztető zene és páratlan szinkronhangok pedig kiállják az idő próbáját. Szóval, aki szeretné újra (vagy elsőre) végigmészárolni New York legkeményebb hóviharát, és van egy otthon egy iPadje, az ne sajnálja a 800 forint körüli összeget a letöltésért!

**ADATOK**

KIADÓ
**Rockstar Games**

FEJLESZTŐ
**Rockstar Games**

MŰFAJ
**Akció**

ÁR
**2.39 euró (750 Ft)**

**ÉRTÉKELÉS**

Egy klasszikus játék egy az egyben iOS-re átültetve, mely az új periférián is megállja a helyét, főként, hogyha egy iPad az.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | 88% |
| HANG: | 53% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 80% |

**PRO**

**A grafikai hiányosságokkal kiegyező játékosok egy remekül megírt dialógusokkal teli, nosztalgikus élményt kapnak.**

**KONTRA**

**Már számtalanszor végigtoltuk PC-n ezt a játékot, ráadásul sokkal jobb irányítással, mint amit a touch screen nyújt.**

**74%**

**TÖLTSD LE MOST!**

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

KÉZIHÁBORÚ

# RESISTANCE
## BURNING SKIES

[ÍRTA **BATE**] **Megérkezett a PlayStation-exkluzív Resistance sorozat legújabb része, ezúttal Vitára, és a Burning Skies című epizód hiába csak egy kézikonzolos „kistestvér", azért az idegenek inváziója elleni reménytelen küzdelem itt is majdnem ugyanolyan élvezetes, mint PS3-on.**

A Resistance sorozat nem először látogat el a kézikonzolokra, hiszen 2009 márciusában már a PSP is megkapta a maga leágazását Retribution alcímmel. Afelől persze senkinek nem volt kétsége, hogy a Vita is megkapja a saját epizódját, és május 30-tól már minden PSV-tulajdonos belevetheti magát a Chimera elleni küzdelembe. Azok számára, akik nem jártasak a Playstation-exkluzív sorozat világában: a Resistance játékok a múlt század közepére, az 1950-es évekbe repítenek vissza, egy alternatív valóságba, ahol a Földet megtámadja a Chimera nevű idegen faj. A Burning Skies ebben a miliőben játszódik, konkrétan 1951 augusztusában (a Resistance 1 és 2 között), mikor az idegenek inváziós flottája eléri Amerika keleti partját. Főhősünk ezúttal egy teljesen átlagos New York-i tűzoltó, Tom Riley, aki szolgálatteljesítés közben találkozik először az idegenekkel, és nem sokkal azután, hogy a fejszéjét egy ocsmányság homlokába állította, azon veszi észre magát, hogy a családját menekíti a könyörtelen megszállók elől, és segíti az ellenállókat...

### NEM TÖKÉLETES

Az biztos, hogy nem a történet veszi le a játékost a lábáról, hiszen a nagyjából 6-7 órás kampány sztorija teljesen feledhető, sablonos fordulópontokkal és meglehetősen érdektelen karakterekkel. Viszont a játékmenet van annyira magával ragadó, hogy elfeledkezzünk a körítés hiányosságairól – még arról is, hogy a látvány sem azt nyújtja, amit egy Resistance címtől alapból elvárna az ember. A tutorialként szolgáló égő ház láttán már csóváljuk a fejünket, és később sem javul jelentősen a helyzet. A Burning Skies pályatervezése, és grafikai megvalósítása csupán átlagos rutinmunkának tűnik, viszont ennek ellenére sem szabad feladni a küzdelmet (sem átvitt, sem valódi értelemben). Márpedig azért nem, mert bár a felvezető pályák sem az akció mennyiségében, sem a kihívás területén nem nyűgözik le a játékost, a kissé hosszúra nyúlt bemelegítés után azért csak magára talál a játék, és azon vesszük észre magunkat, hogy a jól látható hiányosságok ellenére is hajt előre az adrenalin.

**ADATOK**

KIADÓ
**Sony Computer Entertainment**

FEJLESZTŐ
**Nihilistic Software**

MŰFAJ
**FPS**

MULTI
**8 fő**

**ÉRTÉKELÉS**

Nem korszakalkotó darab, de egy jól irányítható és alapvetően élvezetes FPS, ami az akció tekintetében hozza azt a színvonalat, amit egy Resistance játéktól elvárunk.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Kézreálló irányítás, változatos fegyverek fejlesztési lehetőségekkel, és élvezetes akció.**

**KONTRA**

**Újdonságokat nem nagyon tartogat, grafikailag sincs a topon, és az érintőképernyős irányítás is tud meglepetéseket okozni.**

**75%**

### RESISTANCE, KICSIBEN

A PSP-s Retributionnel ellentétben (ami TPS volt) a Burning Skies már a nagytestvérekhez hasonlóan ízig-vérig FPS, és ezen mivoltában nem is nagyon tér el a PS3-as elődeitől. A Vita kiépítésének köszönhetően az irányítás kézre áll, a fedezékrendszer ugyan egy kicsit suta, de azért használható, az életerőnket klasszikus módon a zsákmányolt medkitekkel tarthatjuk szinten, fegyverből pedig akad bőven, legyen szó régi ismerősökről (Auger, Deadeye), vagy teljesen új halálosztókról (mint például a játék elején felbukkanó Mule, ami lényegében egy Molotov-koktéllal felturbózott számszeríj). A begyűjtött flinták aztán a jól ismert tárcsa segítségével váltogathatóak, továbbá hat eltérő tulajdonsággal (gyorsabb tárazás, sebzésnövelés, tárkapacitás növelés, stb.) fejleszthetjük őket a pályaszerte eldugott rejtélyes kék kockák segítségével. Ráadásként szinte minden fegyvernek van másodlagos tüzelési módja, amit az elülső érintőképernyő megnyomásával hozhatunk elő – ugyanígy működik amúgy a gránáthajítás és a közelharcok lezárását segítő fejszecsapás is. A megoldás alapvetően ügyes, de közel sem tökéletes, ugyanis velünk nem egyszer előfordult, hogy az interaktív ajtónyitás helyett saját magunkat likvidáltuk a véletlenül elindított másodlagos tüzelésként funkcionáló rakétával.

### EGYMÁSSAL, VAGY EGYMÁS ELLEN

A kellően akciódús és méretes főellenfelekkel tarkított kampány persze még nem minden, hiszen a Wifi kapcsolat segítségével beizzíthatjuk a multiplayer szekciót is, ahol összesen hat térképen és három játékmódban tesztelhetjük a tudásunkat. A nyolc fő részvételével zajló Deathmatch és a Team Deathmatch a klasszikus mindenki-mindenki ellen, vagy a négyen négy ellen felállást biztosítja, míg a Survival opción belül két játékos a Chimera színeiben kezdi a játékot, rájuk hat ember vadászik, és az elhulló katonák szép lassan átkerülnek az idegenek oldalára. A meccs végén aztán az utolsó életben maradt földi, és a legtöbb killt begyűjtő űrlény viszi el a nyertesnek járó címet.

**Az ellenállás ugyan kézikonzolon folytatódik, de a játékélmény alig marad el a PS3-on megszokott Resistance színvonaltól**

A Resistance: Burning Skies elsőre ugyan nem csábítja el az embert, de az egyre több együtt töltött perc lassacskán megszépíti a kapcsolatot. Lángoló szerelem sosem lesz ebből a találkozásból, de épkézláb Vitás FPS híján mégis érdemes szánni rá pár hetet, hiszen bár a játék nem szép, és komolyabb újdonságokat sem villant, azért a közös órák összességében kielégítőek lesznek.

Különleges pusztító eszközökben ezúttal sem lesz hiány, az élményt pedig csak fokozza, hogy az arzenálunk az érintőképernyő használatát is igényli

ENGEDD EL MAGAD!

# Gravity Rush

[ÍRTA BATE] **Habár a Gravity Rush az amnéziás főhős már unalomig ismert sablonjával várja a játékosokat, a Japan Studio munkája gyorsan alátámasztja a „ne ítélj elsőre" tézist, hiszen a tesztalany képében megérkezett a PlayStation Vita eddigi kínálatának legegyedibb darabja.**

A Gravity Rush lényegében egy akció-RPG, méghozzá sandbox környezetben, erős japán stílusjegyekkel, de alapvetően a nyugati igényekhez igazított játékmenettel. Főhősünk a bájos szőkeség, Kat, aki a játék elején a bevezetőben már említett módon, azaz emlékek nélkül ébred. Töprengeni viszont nincs ideje a kilétét illetően, ugyanis egy helyi lakos könyörögve felrángatja a tetőre, azt várva tőle, hogy mentse meg a démoni szélvihar fogságába esett gyermekét. A program nem lacafacázik, már a harmadik percben megvillantja előttünk a játék magját, ami nem más, mint Kat azon képessége, hogy kedvére játszhat a gravitációval. Elég csak megnyomnunk a jobb ravaszt, hősnőnk azonnal lerázza magáról a tömegvonzás láncait, és a levegőben lebegve várja, hogy irányítsuk. A közlekedés innentől egyszerű, a jobb analóg karral irányított célzókör segítségével kijelöljük, hogy mely irányba szeretnénk haladni, és hősnőnk a gravity shift képességével azonnal oda „zuhan", ahová mutattuk neki, legyen az függőleges vagy vízszintes felület. Eme képességünknek köszönhetően a közlekedés gyorssá és meglehetősen látványossá válik, ráadásul olyan helyekre is eljuthatunk, ahová út már nem vezet.

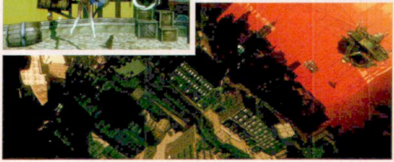
## Magyar kapcsolat

**Ha fenn jártok a YouTube-on, akkor érdemes rákeresni a Gravity Rush bemutató videójára (így: Gravity Rush trailer), ugyanis a meglehetősen hatásos reklámanyagot Budapesten forgatták. Akik jártak már a fővárosban, azok számos ismerős helyet, híres épületet és hidat felfedezhetnek az alig két perces kedvcsináló filmecskében.**

## TUDD MEG KI VAGY!

A feladatunk persze az, hogy megtudjuk, kik is vagyunk valójában, és hogy miért kerültünk Hekseville lebegő városába – a helyre, amit lényegében szabadon bejárhatunk (azaz berepülhetünk). Akciójátékról lévén szó, nem csak „repkedni" lesz lehetőségünk, de bőven vár ránk küzdelem is a kalandjaink során. A harc ugyan jóval több kihívást rejt, mint maga a közlekedés, hiszen itt ügyesen kell becélozni, hogy kibe szeretnénk becsapódni, illetve az irányváltásokat is gyorsabban kell elvégezni, de ennek ellenére a Gravity Rush harcrendszere gyorsan betanulható, ráadásul a repertoárunk folyamatosan bővül az idő előrehaladtával, így mindig akad majd olyan új módi, amivel megkeseríthetjük a kezdetben kicsi, majd egyre nagyobbra növő ellenfeleink életét. A speckó képességeinket persze nem használhatjuk a végtelenségig, egy apró kijelző mutatja, hogy mennyi energiát tudunk még a gravitáció kijátszására fordítani, ám ezt a mutatót könnyedén vissza is lehet tölteni a városszerte szétszórt kék kristályokkal. Ez utóbbiból aztán találhatunk még zöldet, az életerőnk regenerálására, továbbá lilát, aminek szorgos gyűjtögetésével a karakterünket tápolhatjuk, hogy egyre ügyesebb hősnő váljon belőle.

A képek nem adják vissza a játék hangulatát, de a demo igen. Mindenképpen próbáljátok ki!



## ADATOK

KIADÓ
**Sony Computer Entertainment**

FEJLESZTŐ
**Sony Japan Studio**

MŰFAJ
**akciójáték**

MULTI
**nincs**

## ÉRTÉKELÉS

Különleges program, fejlődési rendszerrel, egyedi játékmenettel és lehengerlő vizualitással.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

**PRO**

**A gravitációra épülő játékmenet egyedi és zseniális, a világ és a főhős pedig elbűvöl.**

**KONTRA**

**A sztoritól nem dobjuk hanyatt magunkat, és a szabadon bejárható várost is fel lehetett volna tölteni változatosabb feladatokkal.**

**88%**

## EGY CSODÁLATOS VILÁG

A Gravity Rush egyediségét viszont nemcsak Kat különleges képessége adja, de a felfedezendő város is, ami egyrészt méretes, másrészt számos feladatot és hihetetlenül változatos, folyamatosan megnyitható helyszíneket kínál. Igazi élmény Hekseville egy-egy újabb szeletét megismerni, és bár a fő szál melletti opcionális feladatok és a gravitációs képességeinket kihasználó challenge-ek nem túl szerteágazóak, de a stílusos és változatos városkép, plusz a játék egyedi hangulata még a sokadik ugyanolyan missziót is élvezetessé teszi. A környezet pedig tényleg annyira varázslatos és annyira egyedi, hogy már az is élményszámba megy, ahogy suhanunk a város fölött és a házak között...

Kat sztorija a sablonos nyitány ellenére érdekes, a tálalás még a humort sem mellőzi, igaz, néhol találkozhatunk kissé bugyutácska megoldásokkal, és helyenként a főhősnőnk is a legdurvább animéket idézi, de mindez elnézhető, már csak azért is, mert a történetmesélést a fejlesztők egy rendkívül jól sikerült interaktív képregénnyel oldották meg, amiben az érintőképernyőt használva lapozhatunk az egymást váltó panelek között. Mindezt csak tetézi a kellemes cel-shading technikával kivitelezett grafika, ami tényleg olyan érzést kelt, mintha egy japán rajzfilmben kalandoznánk. Adott tehát a keleti íz, a különleges játékmenet, és a mindent átható egyedi stílus, és ez így összességében abszolút emlékezetessé teszi ezt a játékot. A Gravity Rush már a kezdetektől magával ragad, és akkor sem enged, mikor sokadjára vetjük bele magunkat egy ugyanolyan feladatba. Ha van Vitád, és tényleg valami különlegesre vágysz, akkor biztos, hogy Kat története nem fog csalódást okozni.

# TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

## Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK

### COMPANY OF HEROES ANTHOLOGY Ideje pótolni!

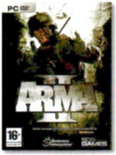
ÉRTÉKELÉS **96%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **Relic Entertainment**

E havi címlapsztorink a Company of Heroes 2, és ha már így alakult, akkor mindenképpen érdemes szót ejteni a 2006-ban megjelent első részről, ami a maga idejében megreformálta a II. világháborús valós idejű stratégiák műfaját. A játék minőségét mi sem bizonyítja jobban, hogy a Guruban Hancu hat éve 96%-ra értékelte a programot, és hiába telt el fél tucat év a megjelenés óta, a CoH még mindig tartja az árát, azaz az Anthology kiadás még mindig 6000 Ft környékén szerezhető be. Ez ugyan kicsit soknak tűnhet egy ilyen idős játékért, azonban azt nem szabad elfelejteni, hogy a játékmenet még ma is megállja a helyét, és ha képesek vagyunk a kompromisszumokra, akkor a grafikára sem nagyon lehet panasz. Ráadásul az említett ár nem csak az alapjátékot, de a programhoz megjelent két kiegészítőt, az Opposing Fronts-ot és a Tales of Valort is tartalmazza. Ha tehát szereted a stratégiákat és kimaradt számodra a Company of Heroes, akkor itt a remek alkalom, hogy pótold ezt a mesterművet.

### Pattanj a volán mögé! DIRT 3

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Codemasters** FEJLESZTŐ **Codemasters**

Habár május végén megjelent a Dirt-széria legújabb darabja, a Showdown (tesztünket lásd a 72. oldalon), ám mi mégsem a friss epizódot szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani, hanem a tavaly nyáron megjelent Dirt 3-at, ami jelenleg hihetetlenül baráti áron, 2000 forint környékén kapható a videojátékokra (is) szakosodott boltokban. A beszerzése nemcsak a meglehetősen kedvező ár miatt javasolt, hanem azért is, mert egy kiváló versenyprogrammal van dolgunk, amiben rendkívül élvezetes és tartalmas játékmódok, illetve rengeteg pálya és autó (több évtizednyi felhozatal) várja a felhasználókat, arról nem is beszélve, hogy az eltelt egy év ellenére a Dirt 3 még mindig kiválóan fest a monitorokon. Ha tehát szereted a száguldást és az igazi gépszörnyeket, akkor ez a játék kiváló választás lehet a számodra, hiszen Rally, Rallycross, Trailblazer, Landrush és Gymkhana versenyeken mutathatod meg, hogy mit tudsz a kormány mögött.

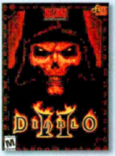



### ARMA II A háború maga

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **505 Games** FEJLESZTŐ **Bohemia Interactive Studio**

Az ARMA II az elmúlt hetekben újra a figyelem középpontjába került, méghozzá egy meglehetősen jól sikerült modnak köszönhetően (erről bővebben a 32. oldalon olvashatsz), és ennek kapcsán érdemesnek láttuk újra elővenni a játékot, már csak azért is, mert az eredetileg 2009-ben megjelent programért már csak 2000 forintot kell leszurkolni a kasszáknál. Hiába telt el azonban három év az ARMA II debütálása óta, az idő csak jót tett a játéknak, hiszen ahogy azt a Bohemia fejlesztőcsapattól már megszokhattuk, az alapváltozat még hemzsegett a bugoktól. Szerencsére ezeknek a nagy részét mostanra már sikerült kiirtani, így a vásárlással egy tényleg remek harci szimulátor kerülhet a gépeitekre, hatalmas szabadsággal, elképesztő katonai arzenállal, és egy minden igényt kielégítő küldetésszerkesztővel. Az pedig már csak hab a tortán, hogy jó pár kiegészítő is elérhető a program mellé, a lelkes ARMA II-közösség kiváló módozatairól nem is beszélve.

### Az öreg ördög! DIABLO II + LORD OF DESTRUCTION




ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **Activision/Blizzard** FEJLESZTŐ **Blizzard North**

2012. május 15-én végre megjelent a várva várt Diablo III, a játék, aminek az előző része nem kevesebb, mint 12 éve került a boltok polcaira. Ez az egy tucat esztendő olyan sok idő, hogy számtalan olvasónk akadhat, aki a Diablo II megjelenésekor még fel sem érte a számítógépasztalt, nem, hogy játsszon minden idők egyik legjobb akció-RPG-jével. Éppen ezért ajánljuk a figyelmetekbe a programot, hogy mindenki megismerkedhessen a nagy múltú elődddel. Igaz ugyan, hogy az ár (6000 forint) kicsit húzós lehet egy több mint tíz éves játékért, azonban azt nem szabad elfelejteni, hogy a csomag tartalmazza a Lord of Destruction kiegészítőt is, ami nemcsak jelentősen kitolja az alapjáték élettartamát, de számos fejlesztéssel is felvértezi a Diablo II-t (éppen ezért érdemes mindkettőt azonnal telepíteni). Ha tehát szeretnétek megtudni, hogy az idősebb játékosok miért várták úgy a Diablo III-at, mint a messiást, akkor vessétek bele magatokat az előző részbe. A grafikától nem fogtok hanyatt esni, de a játékélmény még mindig csillagos ötös.

### BATMAN: ARKHAM ASYLUM Légy te a Denevérember!

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Eidos** FEJLESZTŐ **Rocksteady**

A mostani számunkban többször is foglalkoztunk a Rocksteady féle Batman kalandokkal, így utána néztünk a 2009 őszén megjelent Arkham Asylumnak is, amit az adott évben az év játékának választottunk. A programra viszont nemcsak a kiemelkedő minősége miatt érdemes odafigyelni, hanem azért is, mert most mindössze 2000 forintot kérnek érte, ami meglehetősen jó ár ezért a játékért. A főhős természetesen a Denevérember, aki a nyitó videóban éppen Jokert szállítja az Arkham Asylum nevű elmegyógyintézetbe. A falak mögött aztán elszabadul a pokol, a pszichopata bohóc átveszi az uralmat a létesítmény felett, és Batman az egyetlen, aki véget vethet Joker ámokfutásának. Az Arkham Asylum egy kiváló akciójáték, amiben tökéletesen sikerült megjeleníteni a Sötét Lovag karakterét. Nemcsak egy kiváló harcművészt kapunk, de egy nyomozót is, aki lépésről-lépésre fejti meg az intézet titkait. A pöpec játékmenet mellé aztán remek történet is dukál, így nem csak a képregényrajongóknak ajánljuk a kipróbálását.

### ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

**Need for Speed: Hot Pursuit (2010)** (4990 Ft), **Dragon Age 2** (4990 Ft), **Sniper: Ghost Warrior Gold Edition** (2290 Ft), **Mafia II** (4990 Ft), **Alpha Protocol** (1990 Ft), **Just Cause 2** (1990 Ft)

# Pokoli kattintások

[ÍRTA STÖKI] Tizenkét év várakozás után megjelent a Diablo III. Olyan, amilyen. Majdnem 16 éve pedig a sorozat legelső része debütált. Az is olyan volt, amilyen. De kétségtelen, hogy játéktörténelmet írt, még ha a szerepjáték-rajongókat erősen meg is osztotta.

A Diablót sokan csak kattintásfesztiválnak gondolják (nem minden alap nélkül), és emiatt érte már pár szitok a Blizzardot. Pedig a szerepjátékok „klikkesedése" nem csak nekik köszönhető: a játékot egy Condor nevű fejlesztőcsapat készítette. A kilencvenes évek közepén a Condor a Justice League Task Force című verekedős játék Genesis-verziójában segédkezett, a Blizzard (akkor még Silicon & Synapse) pedig ugyanennek a játéknak a SNES-változatát készítette el. Így került a két cég munkakapcsolatba, ami oda vezetett, hogy 1995 januárjában – amikor a Blizzard már elég nagy volt ahhoz, hogy kiadjon játékokat –, a Condor új, készülő szerepjátékát megmutatta az Irvine-i cégnek.

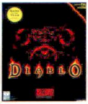
**1996-ban a Diablo váratlan sikere igazi forradalmat hozott, hiszen a játék sikeresen ötvözte az RPG-t az akcióelemekkel**

### LEGYEN TÖBB AKCIÓ!

A Blizzardnak tetszett az egyre durvább pokolfajzatokat felvonultató RPG koncepciója, de azt kérte a Condortól, próbálják meg valós idejűvé tenni a harcot – az eredeti verzióban ugyanis körökre osztott csaták voltak, mint akkoriban minden szerepjátékban. Érthető, hogy a Blizzard miért kérte ezt: a kilencvenes évek közepén, adrenalinon pörgött a játékipar, feltörtek az RTS-ek, az akciójátékok nagyobb fordulatszámra kapcsoltak az FPS-ekkel, és logikus volt, hogy a szerepjátékokat is megcsapja a változás szele. A Condor ugyanakkor eleinte igencsak ódzkodott attól, hogy teljesítse a Blizzard kérését. Aztán mégis kipróbálták, milyen lenne a real-time Diablo, és amit láttak, teljesen meggyőzte őket. A partnerség odáig fajult, hogy a játék megjelenése előtt fél évvel a Blizzard megvette a Condort, és az új szerzemény megkapta a Blizzard North nevet.

### ROSSZ IDŐBEN, DE MINDEGY

A játék 1996 decemberének legvégén jelent meg, már karácsony után, tehát lekéste az ünnepi szezont – vagyis abban az időszakban került polcokra, amikor az emberek nem igazán vásárolnak. Mégis igen gyors sikert aratott, az első kiszállított 750 ezer példányt szétkapkodták, 2001-ig pedig összesen 2,5 millió darabot sikerült eladni belőle. Pedig valóban nem volt túl komplikált játék: a harc nagyrészt kimerült a klikkelésben és a megfelelő képességhasználatokban, a történet pedig egészen jelentéktelen volt. Viszont mesterien helyezte középpontba a tápolást, és igen korszerű volt abból a szempontból, hogy remek netes rendszer – az ekkor debütáló Battle.net – jelent meg hozzá, és a véletlengenerált pályák is erősen támogatták az újrajátszhatóságot.



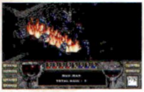

**ADATOK**

KIADÓ
**Blizzard**

FEJLESZTŐ
**Blizzard North**

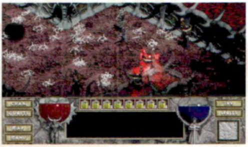
KIADÁS ÉVE
**1996**

PLATFORM
**PC, Macintosh, PlayStation**



### VÁRVA VÁRT FELFRISSÜLÉS

És akárhogy is berzenkedjenek a régimódi szerepjáték-rajongók (köztük például én is), a Diablo legnagyobb erénye éppen az, hogy eltávolodott a hagyományos, megújulni nem képes, felülnézetes RPG-ktől és dungeon crawlerektől. Azzal, hogy akciójátékká változott, a Diablo kicsit felfrissítette a műfajt, megmutatta, hogy így is lehet, és megszólított egy új generációt, illetve réteget. Sőt, még azzal is nagy szolgálatot tett, hogy a korábbi szerepjátékokhoz képest kicsit sekélyes volt. Amikor ugyanis a játékosok egy-két éven belül csömört kaptak a diablózástól és a Diablo-klónoktól, visszafordultak a gyökerekhez, és jöhetett egy RPG-reneszánsz olyan címekkel, mint a Baldur's Gate, a Fallout vagy a Planescape: Torment.



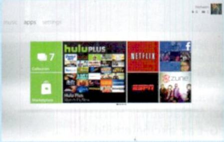
# Töltsön pár DLC-t a kedvenceivel!

[ÍRTA STÖKI] **A downloadable content (DLC), azaz a játékokhoz letölthető tartalom az utóbbi években a játékipar egyik jellemző trendje lett. Persze ez sem a bölcsek köve, csak egy eszköz, amit lehet jól és rosszul is alkalmazni. Mindkettőre találunk példákat szép számmal az elmúlt évtizedből.**

Az N4G hírportált is foglalkoztatta a téma a napokban, így részben az ő összeállításukra támaszkodva kicsit mi is megnéznénk, mitől lesz jó vagy rossz egy DLC. Előbb azonban jöjjön egy kis DLC-történelem. A letölthető tartalmakhoz természetesen kell egy olyan csatorna, amin a játékok fájljait, digitális állományait le lehet rántani – emiatt talán nem tűnik olyan régi találmánynak a DLC. Pedig már az Atari 2600 konzolnak is volt ilyen csatornája: a GameLine, ami lehetővé tette, hogy a felhasználók telefonvonalon keresztül töltsenek le játékokat. Hasonló, de kábeles szolgáltatása volt a Segának is Sega Channel néven, de ezen is csak teljes játékokat lehetett letölteni – márpedig ma nem ezt értjük DLC alatt, hanem a teljes játékokhoz később készült kisebb, kimondottan digitális terjesztésre szánt kiegészítőket.

Hogy az első igazi DLC mi volt, az már a játéktörténelem homályába vész, de a PC-korszak és az internet elterjedése nagy lökést adott az új üzleti modellnek – annyira, hogy a hobbihekkerek is vígan készítgettek térképeket és más nem hivatalos kiegészítőket. PC-n többnyire felhasználói DLC-k készültek, de ez a felállás az újabb konzolgépeken megváltozott, ahogy a kiadók felismerték, hogy a játékosokból több pénzt lehet kisajtolni, ha a játékhoz kisebb-nagyobb toldalékokat készítenek. A Dreamcast rendszerének már volt beépített DLC-letöltő szolgáltatása, de a modellt igazából az előző generációs Xbox vitte sikerre az Xbox Live-val, a DLC-bumm ehhez, illetve ezen túl úgy általában a legutóbbi konzolgenerációhoz köthető.

**A letölthető tartalom nem újkeletű dolog, hiszen már a SEGA is rendelkezett egy saját rendszerrel**




**A DLC-k aranykora egyértelműen a jelenlegi konzolokon található online boltok térnyerésével köszöntött be**

## LETÖLT, JÁTSZIK, ÉLVEZ

Aki játszott a Lair of the Shadow Broker című, a Mass Effect 2-höz készült letölthető tartalommal, az valószínűleg egyetért velem abban, hogy nagyjából így kellene kinéznie egy DLC-nek. Az alapjátékban a címszereplő Árnybróker rejtélyes és veszélyes figurának tűnt, aki a háttérben keverte a szószt. Sose láthattuk, mert nélküle is megállt a sztori, de azért furdalta az embert a kíváncsiság, hogy ki ez a szemétláda, aki annyi borsot tör Liara és díszes baráti köre orra alá. A kiegészítő megválaszolja a kérdést, jó dialógusokkal és karakterekkel, izgalmas új helyszínekkel, drámai csatákkal, kellően sok játékórával, és 2-3 ezer forintért (800 Microsoft pont az ára Xbox Live-on).

Egy DLC tehát elsősorban akkor jó, ha van funkciója, tényleg hozzáad a játékhoz, és ehhez képest nem aranyárban méri a kiadó. A történetalapú, egyszemélyes játékra épülő letölthető tartalmak jelentős része általában ilyen. A Mass Effect 2 Arrival kiegészítője például szépen előkészítette a terepet a folytatásnak, fontos átkötő funkciója volt a két rész között. Jó az is, ha a DLC felfrissíti kicsit az alapjátékkal már ismerőssé vált játékélményt. Egy-két új képesség, esetleg karakter is sokat dob már ilyen szempontból a játékon, és megint egy Mass Effect 2 tartalmat hoznék fel: Kasumi Goto, a Stolen Memory DLC főszereplője jól kitalált választható karakter volt, aki hirtelen lett sokak kedvence, amikor felbukkant. Persze, az egyszemélyes kiegészítőkön túl a multiplayert bővítő megoldások között is akadnak elég jók (sőt, előfordult olyan is, hogy maga a multiplayer mód került DLC-be) – természetesen itt is fontos az ár/érték arány, vagyis hogy a játékos milyen és mennyi tartalmat kap a pénzéért.

Apropó, ár/érték arány. Vannak DLC-k, amikbe nem igazán lehet belekötni, ezek pedig az ingyenes letölthető tartalmak. Ilyenek is akadnak, a CD Projekt például dicséretesen sűrűn adott ki nagyobb, nem fizetős kiegészítőket a Witcherekhez, legutóbb pedig a Max Payne 3-hoz jött ki egy gorillamaszkos multiplayer mód. Még ha csak ilyen kisebb hülyeségekről, egy-egy új térképről, valamelyik Guitar Heróhoz leszedhető új dalról, vagy esetleg csak egy az avatárunkat feldíszíthető virtuális tárgyról van szó

**A jól sikerült DLC-k egyik mintapéldája a Mass Effect 2-höz készült Lair of the Shadow Broker**

– az ilyen kedvességek bármikor jöhetnek, és ajándéklovat egyébként sem illik kritizálni. Ennek ellenére volt már példa arra, hogy egy ingyenes DLC-t sokan szidtak, mivel nem mindenkinek volt ingyenes. Megint a Mass Effect 2-höz, illetve annak online rendszeréhez, a Cerberus Networkhöz nyúlnék vissza. Ez kemény 1200 Microsoft pontba került, de aki újonnan vette meg a játékot, az ingyen jutott hozzá. Vagyis az EA így akarta elérni, hogy a használtjáték-vásárlók ne kapják meg ugyanazt a funkcionalitást és élményt, mint a többiek. Ami még mindig szimpatikusabb megoldás, mint egy agyon DRM-elt program.

### LETÖLT, JÁTSZIK, ANYÁZ

Aztán persze ott vannak azok a DLC-k (és sajnos nagyon sokan vannak), amelyeknek köszönhetően rosszul hangzó csengése lett a rövidítésnek. Ilyenek azok a tartalmak, amikről ordít, hogy tartalmukat eredetileg az alapjátékba szánták, csak aztán kimaradtak belőle, hogy a kiadó még egy kis pénzt ki tudjon rázni a játékosokból. Az ilyen DLC-ket rosszmájúan Deliberately Leavingout Contentnek, azaz

**A jól sikerült DLC-nél már csak az ingyenesen letölthető tartalom jobb. Mint a May Payne-es Gorilla Pack!**

**Súlyos ezrek néhány tucat számért, amit otthon lehet elgitározni? Ezt csak a kiadók gondolhatják komolyan!**

megfontoltan kihagyott tartalomnak nevezik a játékosok, a kiadók pedig néha annyira nem is leplezik ezeket, hogy már az eredeti játéklemezen is ott van a tartalom, a vásárlás csak megnyitja azt. Megfontoltan kihagyott tartalomnak tekinthető például a Mass Effect 3 800 MS pontért megvehető From Ashes kiegészítője, ami a játékkal együtt jelent meg (ez már eleve gyanús), és ami annyira szervesen illeszkedik a játék fő konfliktusába, hogy nehezen lehet elhinni, eleve külön tartalomnak szánták.

Egy másik tipikus rossz példa a túlárazott DLC – vagyis amikor a tartalom nem rossz, de az ára borsos. A Call of Duty sorozat legutóbbi részeinél például az volt a jellemző, hogy 5 új multiplayer térképért kértek el nagyjából 15 dollárt, ami egy vicc. De a Guitar Hero és a Rock Band széria is elmehet a sunyiba a pénzért letölthető dalaival, amelyekért dalonként több száz forintot kell fizetni. Ne felejtsük el, nem arról van szó, hogy veszek egy albumot, amit bármikor hallgathatok kocsiban vagy mosogatás közben, hanem egy nyamvadt partijátékhoz kotrok le egy új, párperces tartalmat. Ha valaki meg akarja venni a Rock Band összes eddigi dalát, több mint kétezer dollárt kell fizetnie – talán nem én vagyok az egyetlen, aki szerint ez túlzás.

Végül, ott vannak a teljesen felesleges, de kisebb fizetős DLC-k, amiknek inkább easter eggként kellene a játékban lenniük – ezek a színtiszta lehúzásra mennek rá. Egy sokat emlegetett példa a The Elder Scrolls IV: Oblivion lovakra való páncélja: drága volt, és minden értelmes játékos azt kérdezte, miért kell ezért külön fizetni. Sajnos ez a módszer azóta elterjedt, pár dollárért megvehető tárgyakkal van tele a Steam, az Xblox Live és a PS Network, de még szörnyűbb, hogy skineket és egyéb, a játékmenetet nem befolyásoló dolgokat is meg lehet venni. Persze ne legyenek illúzióink: amikor skyrimes Xbox dashboard háttérképet látunk 240 MS pontért, az azért van ott, mert van elég sok játékos, aki ezt megveszi. És ha van kereslet, van kínálat is. Rajtunk, vásárlókon múlik, hogy ezen az állapoton változtatunk-e.

**Minden idők egyik legnagyobb lehúzása, az Oblivion mellé járó, fizetős lópáncél. Neked megvan...?**

# JÁTÉKMENTŐÖV

## MENTOOV@PCGURU.HU

## TRIBES: ASCEND

➲ Az volna a problémám hogy letöltöttem és telepítettem a játék kliensét, igen ám, de amikor elindítanám, mindig ezt a hibaüzenetet küldi: Fatal error - Unhandled exception System. ArgumentException: A betűtípus (Arial) nem használható ezzel a stílussal (Regular). És ez után felsorolja, hogy hol. Nagyon idegesít, és egyik ismerősöm sem tud vele mit kezdeni. A neten is utána néztem, de nem találtam sokat, és azt se értettem. Nagyon hálás lennék, ha tudnátok segíteni, mert nagyon érdekelne a game! Előre is köszönöm: ➲ **Timon**

**A hibaüzenet azt sugallja, mintha az Arial betűtípus hiányozna, vagy nem lenne fent a gépeden. Keress rá a neten az Arial és a letöltés szavak kombinálásával a jelzett betűtípusra (ha a teljes készletet letöltöd, a különböző Arial változatokkal, az még jobb), és töltsd le, majd a kapott .ttf fájlt/fájlokat másold be a Windows könyvtáron belül a Fonts mappába.**

## 18 WHEELS OF STEEL

➲ Ha el akarom indítani a WOS Pedal to the Metalt, akkor két hibaüzenetet ír ki:
1. We are sorry but operating system failed to provide the window to render the game graphics. Please consult the game manual for known workarounds that might improve the game's compatibility with your hardware.
2. Runtime error program: C:/Program Files/18 wos pedal to the metal/prims3d.exe.
A választ előre is köszi.

**Többféle jó megoldás is elképzelhető ezekre a hibaüzenetekre. Az első, hogy felteszed az 1.07-es javítást, amely innen letölthető: http://tinyurl.com/d2c259b. Amennyiben továbbra is a fenti tünetegyüttes jelentkezne, akkor kezdj el vizsgálódni a VGA irányában, ha túl régi a driver – frissíts, ha pedig integrált vagy nagyon régi videokártyád van, ellenőrizd a gépigénynél.**

## BATTLEFIELD 3

➲ Helló kedves PC Gurusok!
A következő problémám lenne a játékkal. Minden nagyon jó volt, tetszett nagyon a játék, így amikor a Back to Karkandot leakciózták a CD Galaxisban megvettem. Nos, aktiváltam a kódot, és azóta nem tudok játszani vele. Ezt írja ki mindig: Sorry, Something technical went wrong. We're going to sort it out and have things back to normal really soon. Try going back or Home.
A multinál és a co-opnál is. A szinglit nem próbáltam. Tudtok segíteni ez ügyben? Ezer köszönet előre is. Remélem, tudtok segíteni.Hű rajongótok és olvasótok: ➲ **Marci**

**Ha történetesen Firefox böngészőt használsz, és fut a NoScript, akkor az utóbbi bővítményt tiltsd le. De mindenképpen a böngésző körül keresgélj, és olyan kiegészítők, beállítások környékén, amelyek blokkolják a scripteket. Biztos, hogy a böngésző, vírusirtó, vagy valamilyen aktív védelem gátolja a battlelog plugin futását. Próbáld meg például úgy, hogy az IE-t teszed alapértelmezett böngészővé (az IE-ben Eszközök – Internetbeállítások – Programok fül), és a vírusirtót, tűzfalat kikapcsolod, sőt, ha bármilyen egyéb védelem fut, azt úgyszintén.**

➲ Kedves PC Guru!
Az lenne a problémám, hogy az egyik haveromtól megkaptam eredetiben a BF3-at, mert neki nem ment, és feladta! Na, az a fő, hogy ő feltelepítette, és amikor BF3 ikonját elindította, akkor elkezdte megint telepíteni! Odaadta nekem, én meg, amikor beírtam a termékkódot az Originbe, azt írta ki, hogy ez a termékkód már használatban van!
Kérlek, segítsetek, hogy hogyan tudnám ezt a problémát megoldani (és a másikat is)!
Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ **Károly**

**A termékkóddal már nem mész semmire, a cimbid ugyanis, amikor telepítette vagy telepíteni próbálta a játékot, automatikusan hozzárendelte a saját Origin accountjához a cd-kulcsot. Tehát csak azzal az Origin accounttal (felhasználónév+jelszó páros) belépve érhető el a játék, épp ahogy mondjuk a Steam is működik... Ami a másik dolgot illeti, a telepítésnél adódó problémák többnyire egy egyszerű művelettel orvosolhatók, az Origin kliensben jobb kattintás a BF képén, és Javítás funkció.**

## TEST DRIVE UNLIMITED 2

➲ Kedves PC Guru!
Lenne két kérdésem a TDU 2-vel kapcsolatban!
1. Ferrari FXX-et hogyan lehet szerezni? Csomó YouTube-os videóban láttam, és egyik Ferrari kereskedésben sem találom!
2. A második kérdésem is Ferrarival kapcsolatos! Ferrari 458 Italiat szeretnék venni, de azt sem találok! Ezt is Youtube videókban láttam.
Légyszi segítsetek! ➲ **Dani**

**1. A Ferrari FXX klubautó, tehát csak klubban érhető el, és csak ha a klub szintje elérte a lvl3-t.**
**2. Italiát a Ferrari szalonokban (pl. Ibiza) az emeleten tudsz venni, csak ugye a fránya lépcsőről nem is gondolná az ember, hogy tényleg vezet is valahová. Tehát irány az emelet! Amennyiben Xbox 360-on játszol, akkor viszont sztornó, ugyanis ott (csak kizárólag azon a platformon) az Italia licencproblémák miatt nem került be az autók közé.**

## NAIL'D

➲ A mellékelt játékkal a Nail'd-del az lenne a gondom, hogy amikor el akarom indítani, és ráklikkelek a parancsikonjára, elfeketedik a képernyő, aztán kidob az asztalra. A gépigény pont megvan a medium grafikához, nem tudom mi a baj! Kérlek, segítsetek!
Előfizetőtök: ➲ **Sebi**

**A Steames verzióval kapcsolatban hallottam nagyon hasonló problémáról, amit a demo verzió .dll fájljaival orvosolni is lehetett. Tehát a következőt javasolnám. A http://tinyurl.com/6oqs9l4 oldalról töltsd le a megjelölt fájlt (nem kell aggódni, nem nagyméretű), ez egyébként egy .rar, azaz tömörített állomány. Csomagold ki, majd a kapott fájlokat másold be a játék főkönyvtárába, oda ahol az activation.exe és a naild_x86.exe is megtalálható, és persze engedélyezd, hogy felülírják az eredeti .dll fájlokat.**

## FABLE TLC

➲ Lenne egy kérdésem. Megvettem a Fable: The Lost Chapters című játékot. A problémám az, hogy miután feltelepítem a játékot, működik, de ha még egyszer elindítom, elmegy addig a pontig, hogy Press Mouse To Continue és kilép. Mi lehet a baj? Nem jelez semmi hibát, semmit, csak kilép a Windowsba. Utána olvastam a neten, de nem találtam semmit (másnál is volt ilyen probléma). A gépem adatai: Windows XP SP3, AMD Athlon 2.0 Ghz, 1GB RAM, 512 MB ATI Radeon HD 3650 videokártya. A minimális rendszerkövetelményeknek meg kellene felelnie.
A válaszotokat előre is köszönöm: ➲ **Ádám**

**Nem használsz véletlenül K-lite Codec pakkot? Mert tipikusan a K-lite szokott ilyen tüneteket produkálni, mármint hogy a Fable a profilt kitörölve elindul, de csak elsőre. Nyilván, ha a válasz igen, mármint a fenti codec pakkot használod, akkor takarítsd le. Bár állítólag a K-lite-ot nem is muszáj leszedni, elég, ha létrehozunk egy indítófájlt, amely eltünteti a játék idejére. A Jegyzettömbben mondjuk fable.bat néven kreálj egy üres fájlt, és másold bele a következőket:**
**@ echo off**
**cd „\Program files"**
**if exist „K-Lite Codec Pack" ren „K-Lite Codec Pack" „K-Lite Codec Pack.old"**

**„C:\Program files\Microsoft Games\Fable - The Lost Chapters\Fable.exe"**
**if exist „K-Lite Codec Pack.old" ren „K-Lite Codec Pack.old" „K-Lite Codec Pack"**

**Nyilván az útvonalakat alakítani kell, ha nálad nem pont ugyanígy vannak.**

## DEATHSPANKS TOV

➲ Megvettem a fent említett játékot Steamen, vígan játszottam is vele level 5-ig, majd kiléptem, az automentés sikeres volt. Viszont mikor vissza akartam lépni, exe leállás miatt nem tudtam betölteni a játékot. Elég frusztráló, a Steam szerint már 4 órám van benne, nincs sok kedvem újrakezdeni. Indítottam próbaképpen egy másik mentést, azt viszont sikeresen betöltötte. Remélem, tudsz segíteni!
Üdv. : ➲ **sasa**

**A játék könyvtárában keresd meg a GameData-000001000.gg fájlt, és mentsd el a biztonság kedvéért valahová, majd töröld. A http://tinyurl.com/7bwbxeb oldalról lehúzható ennek a fájlnak a javított verziója, ezt másold a helyére, és megoldódik a problémád.**

## AMNESIA

➲ Azt szeretném megkérdezni, hogy az Amnesia: The Dark Descenthez hogyan kell telepíteni/hova kell bemásolni a DVD-n lévő White Night modot ahhoz, hogy játszható legyen.
Válaszodat előre is köszönöm: ➲ **hunppeter**

**Az X:\Program Files(x86)\Frictional Games\Amnesia – The Dark Descent Extended Edition\ mappába csomagold ki a white_night.11.zip teljes tartalmát (a mappákat is), illetve oda ahová a játékot anno telepítetted. A lényeg, hogy az amnesia.exe és a white_night.bat ugyanoda kerüljön. A mod a white_night.bat futtatásával indítható.**

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

➲ Adódott egy kis problémám ezzel a játékkal. Eddig még nem nagyon volt hozzá szerencsém, egy napja játszok vele, még eléggé zöldfülű vagyok. A kérdésem: New Yorkban hogy lehet megszerezni az A betűt a „S K A T E R" szó kirakásához? Jó nagyot kéne ugranom, és már minden kombóval próbálkoztam, de nem jön össze. Félek belegondolni, ha itt elakadok, mi vár még rám... :-)
Kérlek szépen titeket, segítsetek!
Guru veletek! ➲ **Petya**

**Felmész a téglás burkolatú félcsövön, ahol a K betű látható, méghozzá jó magasra, és visszafelé nagy lendülettel elugrasz a szobor talpazatát körbekerítő szegélyről (fura, de erről a kis szegélyről is jó nagyot lehet ugrani). Az ollie és a speed legyen felfejlesztve.**

## DRAGON AGE: ORIGINS

➲ Problémáim akadtak a játékkal. Először is az a gond, hogy a modok aktiválásához kellő mappa nem található meg. Illetve a másik pedig az, hogy mióta felraktam az új AMD videokártya drivert, a játékból hiányoznak kisebb részek (ez más játéknál is előfordul). Mit lehet ezek ellen tenni?
A válaszodat köszönöm: ➲ **Attila**

**1. A Dragon Age: Origins-be a legtöbb mod integrálásához külön program kell -> http://tinyurl.com/dy3ogys. A modok egyébként a Dokumentumok/BioWare/Dragon Age/Addins könyvtárba kerülnek, de a fenti program szerintem automatikusan létrehozza ezt az útvonalat. Ha manuálisan telepítendő moddal találkozol (textúrák, hajviselet, etc.), ott a readme fájl nyújthat támpontot, hogy hová kell másolni, mondjuk itt azt hiszem a Program Files/Dragon Age/Packages/Core könyvtár általában a célhely.**
**2. A régi drivert előtte szabályszerűen távolítottad el (Vezérlőpult – Programok eltávolítása)? Illetve az is kérdéses lehet, hogy a videokártyádnak és az operációs rendszerednek megfelelő legfrissebb drivert töltötted le? Javasolnám, hogy a jelenlegit szedd le, és innen: http://tinyurl.com/85w9by tegyél fel újat.**

## AGRAR SIMULATION 2011

➲ Az Agrar Simulator 2011-ben megveszek egy traktort, kultivátort, ekét, vetőgépet, de már a kombájnt és a pótkocsit nem tudom. Miért?

**Úgy érted, hogy utóbbi kettő nem jelenik meg a vásárolható eszközök között? Ha lépteted a napokat – next day – minden nap új gépek válnak elérhetővé, és előbb-utóbb ez a kettő is megjelenik.**

## MAGICKA

➲ A Magickával lenne problémám, ugyanis amikor elindítom a játékot Steamről(!), akkor kiírja azt a hibát, hogy „Steam must be running to play this game". Ezt most miért (a játék eredeti, Steam giftként kaptam, ha ez segít)?
Legyetek szívesek, segítsetek! Üdv: ➲ **Todd**

**1. Futtasd a Steamet rendszergazdaként, jobb egérgomb az ikonján és Futtatás rendszergazdaként opció.**
**2. Ha a fenti nem válna be, a Steam könyvtáradban törölj minden fájlt és mappát, KIVÉVE a steamapps könyvtár (ebben vannak a játékok) és a steam.exét. Ha elindítod a Steamet automatikusan update-el, és többnyire ez már megoldja a klienssel kapcsolatos problémát.**

## GTA: THE BALLAD OF GAY TONY

➲ A GTA: The Ballad of Gay Tony PC-s verzióban, az utolsó előtti küldetést egy bug miatt nem tudom megcsinálni. Amikor a Maisonette-ben lövöldözök, mindig mikor a harmadik embert lövöm le (próbáltam azt életben hagyni, és a negyediket lőttem le, de akkor is ez történt) meghal Tony. Remélem, ti tudtok valami gyógyírt ez ügyben.

**Találtam hasonló problémát, mint a tiéd, de fura módon mindenhol a megváltozott fájloknak (felinstallált modok/autók) tulajdonítják ezt a jelenséget. Tehát az eredeti állapot visszaállítása, tulajdonképp egy reinstall, sokaknál eredményre vezetett.**

## MINECRAFT

➲ Kedves PC GURU Szerkesztősége!
Lenne két problémám a Minecraftban lévő sínekkel. Az első problémám, hogy láttam a YouTube -Katamori Minecraft Krónikái: Új idők Romulus-on a 24. részt (2/2), amikor ment a régi házához a csillével. Behajtott egy alagútba és egy gödörben megállt. Ez hogy lehetséges?
A második problémám az, hogy amikor elindul a csillével Katamori, előtte egy szerkezeten megnyom egy gombot, és erre indul el a szerkezet. Segítenétek nekem megépíteni, vagy egy helyet találni ahol megépítik?
Továbbá lenne egy kis problémám a gyapjúval. Hogyan kell gyapjút festeni, és hol tudok szerezni hozzá összetevőket? Válaszotokat előre is köszönöm. A GURU LEGYEN VELETEK! ➲ **KOCKAFEJ**

**Sínek - Ha leteszel egy Powered Railt (elektromos sín) áramforrás, tehát mondjuk vöröskő fáklya nélkül, akkor ott a csille megáll. Ahhoz, hogy ugyanarról a pontról elindítható legyen, be kell segítenie a gravitációnak, azaz egy lejtőn kell megállítani a csillét (a lejtő elég, ha egy kocka mélységű), és a lejtő plusz a következő sín is Powered Rail legyen. A trükk annyi, hogy vöröskőből vezetéket húzol a két síntől egy nyomógombig, aztán ha a nyomógombot benyomod, a sín energiát kap, és elindulsz. A sín alatt is elhúzható a vöröskő vezeték két kocka mélyen...**
**A mechanizmus sematikus ábrázolása itt látható: http://tinyurl.com/7rozbal.**
**Gyapjú festés - Vannak egyszerű színek:**
**sárga – pitypangszerű virág barkácsasztalba helyezése**
**piros – rózsa (virág) barkácsasztalba helyezése**
**zöld – kaktusz kemencében történő kiégetése**
**kék – lazuritérc bányászata**
**barna – kakaóbab, kazamaták kincsesládáiban**
**fehér – csont barkácsasztalba helyezése**
**fekete – tintahalak megölése**
**Továbbá a fenti színek kombinálhatók egymással, néhány példa a működő kombinációkra: fekete+fehér=szürke, zöld+kék=cián, zöld+fehér=világoszöld, kék+rózsa=lila.**
**A gyapjút pedig meg lehet festeni magukon a bárányokon, a festéket kijelölöd, és jobb egérgomb a barin, így ugye az adott színt tudod lenyírni róla, ami többet ad, mintha kivégeznéd az állatot. A sima gyapjúfestés pedig csak annyi, hogy a barkácsasztalba beteszed a gyapjút és a színt...**

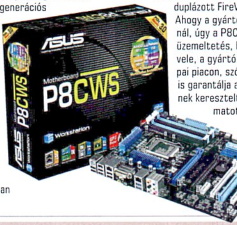
➲ A fent említett játéknál van az a problémám, hogy egy modhoz kéne a forge nevű segédprogram, és amikor ezt felrakom, és indítanám a játékot, akkor a töltőképernyőnél tovább nem megy a játék. Azt behozza, majdnem maxig felmegy, de ott megáll.
Üdv. ➲ **Levente**

**A helyes telepítési sorrend a Modloader, ModloaderMP és végül a Forge. Fontos, hogy a komponensek, tehát a Modloader, a Forge verziószáma és a Minecrafté stimmeljen, tehát csak egymással passzoló verziókkal kísérletezz.**
**A telepítésről itt egy képes (sajnos angol, mert magyart nem találtam) tutorial: http://tinyurl.com/7ncrw98**

# Masszív alaplap új Intel processzorokhoz

TERMÉK NEVE **ASUS P8C WS**
GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2012 NYÁR** ÁR **NEM ISMERT**

Még meg sem száradt a tinta az Intel új Xeon processzorait bemutató sajtónyilatkozaton, az Asus már be is mutatta új, játékosoknak és multimédiás felhasználóknak egyaránt ajánlott alaplapját, mely már támogatja a friss CPU-szabványokat. A P8C SW az Intel C216-os vezérlőhídjára épül, és a nemrég bemutatkozott újdonságok mellett támogatja a következő generációs Core i processzorokat is – fontos megjegyezni, hogy az alaplap külföldön bemutatott prototípusai csak a Core i3-mal működtek együtt, de a gyártó már javában dolgozik a többi CPU BIOS támogatásán, mely lehet, hogy csak a megjelenés után, egy BIOS frissítés formájában válik elérhetővé. Mármint Amerikában, ott az alaplap hamarabb forgalomba kerül, mint nálunk. Ami a P8C WS felszereltségét illeti, tulajdonképpen nincs rajta semmi meglepő: a két SATA 6 Gbps-os és a négy SATA 3 Gbps-os foglalaton túl négy USB 3.0-s port, szintén négy darab x16-os PCI Express slot (kettő x4, kettő x8 módban is futhat SLI és Crossfire esetén), és duplázott FireWire várja az érdeklődőket. Ahogy a gyártó összes újgenerációs alaplapjánál, úgy a P8C WS-nél is garantált a 24/7-es üzemeltetés, ha viszont mégis valami baj lenne vele, a gyártó immár az összes hivatalos európai piacon, szóval elméletileg Magyarországon is garantálja az Advanced Replacement Service-nek keresztelt, gyorsított szervizcsere-folyamatot. A P8C WS a nyár folyamán fog megjelenni a hazai forgalmazók kínálatában, igaz, a pontos dátum és a becsült felhasználói ár egyelőre nem ismert.




# Az iPhone 3GS lesz az olcsó iPhone?

TERMÉK NEVE **IPHONE 3GS**
GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
VÁRHATÓ ÁR **ÚJONNAN NEM KAPHATÓ**

Régóta pletykálják, hogy az Apple egyszer csak kiad majd egy olcsósított iPhone-t, hogy ezzel súlyos csapást mérjen a budget mobilok piacán évek óta uralkodó Samsungra. Nos, bár hivatalos hírrel nem szolgálhatunk, Peter Misek elemző szerint az almás cég akkor jár a legjobban, ha a mára bagóért legyártható, 2009-es iPhone 3GS-t újra piacra dobja a fejlődő országokban, majd később világszerte. Fontos persze kiemelni, hogy a szegényebb államokban a vásárlók szívesebben költenek feltöltőkártyás készülékekre, ezért a viszonylag szabad piacot csak olyan készülékkel lehet meglovagolni, ami pre-paides formában sem kerül sokba. Nos, a 3GS ideális lehet erre a célra, meglátjuk, igaza lesz-e Miseknek.

# Jön az AMD Brazos 2.0

TERMÉK NEVE **VÁLTOZÓ** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2012 NYÁR** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Bemutatkozott az AMD Brazos 2.0-s platformja, mely bár nevében azt hirdeti, hogy egy tényleges második generációról beszélünk, a gyakorlatban inkább afféle 1.5-ös variáns – ez persze nem csoda, az Intel Atom elég gyengére sikerült, így az AMD-nek nem kellett különösebben erőlködnie a piacon, és ezért inkább maradt a biztonságos újítások mellett, nehogy elveszítse az eddig kiépült, viszonylag stabilnak látszó vásárlóbázist. Maradt tehát a TSMC 40 nm-es gyártástechnológiájú Zacate APU, melyet egy új steppinggel tesznek energiatakarékosabbá és gyorsabbá. A Brazos 2.0 zászlóshajójának készülő E2-1800 APU az E-450 utódja, melynél 50 MHz-cel gyorsabb (1,7 GHz-en pörög), grafikus vezérlője pedig egy Radeon HD 7340-es chip, 523 MHz-es alapértékkel – ezt a Turbo Core 680 MHz-re tornázza fel, ha szükség van egy kis extra kakaóra. A Brazos 2.0 egyetlen tényleg jelentős újítása a hídra koncentrál: a Hudson M3L kódnévvel ellátott lapka végre képes vezérelni az APU-ra tett ventillátor sebességét, tartalmaz egy SD-kártyát kezelő egységet, és kapunk egy kétportos USB 3.0 vezérlőt is (persze továbbra is támogatva lesz a 2.0-s interfész). A fogyasztás a hídon 780 mW, ez pontosan 140 mW-tal kevesebb, mint eddig, fő az energiatakarékosság. A DX11 teljes körű támogatása természetesen adott, a streamelt videók kedvéért kifejlesztett Quick Stream Technology pedig hivatalosan is újdonság. A Brazos 2.0-ra épülő rendszerek elméletileg a hetekben kerülnek boltokba, áruk nyilván termékspecifikus lesz.

# Reklámszünet a PlayStation 4-en?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT**
GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **NEM ISMERT**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Sok pletyka látott már napvilágot a Sony ki tujda mikor érkező következő generációs konzoljával kapcsolatban, de ennyire vérlázító hír még nem érkezett eddig. Reméljük, hogy a cég vezetői nem gondolják komolyan azt a benyújtott szabadalmi kérelmet, mely lehetővé tenné, hogy a játékok futtatás közben egyszercsak megálljanak, és egy hirdetés jelenjen meg a teljes képernyőn. A számláló lejártát követően, a játék ott folytatódna, ahol megállt. Köztudomású, hogy a Sony régóta gondolkozik egyedi reklámozási lehetőségeken, de egy ilyen otromba megoldás egészen biztosan kiverné a biztosítékot a játékosok körében.

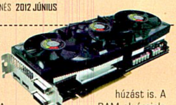
# Ivy Bridge-es notebook-család az Asustól

TERMÉK NEVE **UX21A, UX31A, UX32A, UX32VD** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2012 NYÁR** ÁR **1000 DOLLÁR**

Az Asus hivatalosan is bemutatta a tavasszal már kiszivárgott Zenbook-család legújabb, Prime névre keresztelt tagjait, melyek négy új ultrabookot jelentenek, méghozzá akár Full HD felbontású IPS panelekkel felszerelve, mérettől függetlenül. A 11 hüvelykes UX21A és a 13 colos UX31A, UX32A, illetve UX32VD notebookok között tulajdonképpen csak minimális különbségek vannak. A gépek Core i5 és i7 Ivy Bridge processzorokkal egyaránt rendelhetőek lesznek, és bár alapjában véve az összes gép 1366x768-as felbontású IPS képernyővel kerül a boltokba, ha valaki roppant igényes, és nem fél a pénztárcája mélyére nyúlni, akkor 1920x1080-as felbontású panellel is rendelhet magának Prime-ot. Ez a lehetőség a 11 hüvelykes UX21A modellnél is adott, bár ez esetben extrém pixelsűrűségre kell számítani, ami a képernyő élettartamát tekintve nem biztos, hogy jó ómen. A dizájn marad a régi, tehát most is a minimalista elegancia játssza majd a főszerepet, a billentyűk viszont 12%-kal mélyebbre süllyedhetnek a billentyűzetbe, így kényelmesebbé válhat a hosszú távú, monoton gépelés. S hogy mik is a tényleges különbségek? Nos, az UX31A és az UX32A között a háttértárban találni eltérést, lévén előbbi hibrid megoldást, utóbbi tiszta SSD-t kapott. Az UX32VD és az UX31A sem sokkal drasztikusabb, ha különbségekről van szó: előbbiben HD 4000-es integrált VGA-t találunk, utóbbiban pedig egy NVIDIA GT 620M kapott helyet a biztonság kedvéért. Megjelenés nyáron, az árak 1000 dollár környékéről indulnak, plusz extrák...

# Brutális tuningkártya a PoV-tól és a TGT-től

TERMÉK NEVE GYÁRTÓ **POV, TGT** MEGJELENÉS **2012 JÚNIUS** ÁR **570 DOLLÁR**



A Point of View és a TGT közös fejlesztése a GeForce GTX 680 UltraCharged nevet kapta, célja pedig, hogy a lehető legjobban bírja a tuningot a vetélytársak közül. A GPU egy 1536 CUDA maggal ellátott GK104-es egység, mely 256-bites sávszélességgel kommunikál a 2 GB-os memóriamodullal. A GPU alap órajele egyébként 1100 MHz, ezt 1176 MHz-re lehet emelni a beépített boosttal, de az előzetes tesztek szerint a GPU simán viszi az 1228 MHz-es húzást is. A RAM-ok órajele sem elhanyagolható, hisz alapjáraton 6008 MHz-en ketyegnek. A hűtésről egy háromventillátoros rendszer gondoskodik, mely 70 fokos üzemi hőmérsékletet garantál – persze halknak nem halk. A VGA Amerikában már kapható, ára 570 dollár.

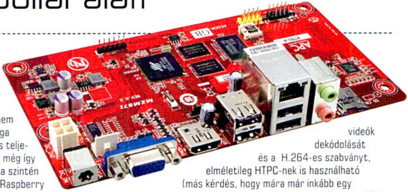
# 8 gigás mobilmemóriát mutatott be az Apacer

TERMÉK NEVE **8 GB RAM MODUL** GYÁRTÓ **APACER** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Az Apacer bemutatta új memóriamodulját, mely egy 8 GB-os SO-DIMM foglalathoz tervezett RAM – ebből következik, hogy az újdonság elsősorban mobil- és beágyazott rendszerekhez készült. A DDR3-as szabványú modul memórialapkái 1600 MHz-en működnek, fogyasztásuk egyenként 1,35 V. Érdekesség, hogy a memória nem kapott saját hűtőbordát, mert a gyártó szerint a kicsiny feszültség miatt alig termel hőt. Hogy ez igaz-e, nemsokára megtudjuk, bár, a pontos megjelenés és az ár egyelőre nem ismert.

# Androidos PC 50 dollár alatt

TERMÉK NEVE **VIA APC** GYÁRTÓ **VIA** MEGJELENÉS **2012 JÚLIUS** ÁR **49 DOLLÁR**



A mikroméretű, roppant olcsó PC-k idejét éljük, hisz a Raspberry Pi után most itt az újabb próbálkozó, ezúttal Google Android operációs rendszerrel (igaz, ez utóbbi is egyfajta Linux-variáns, így a rokonság csak tovább erősödik). A VIA APC egy 170x85 mm-es Neo-ITX alaplap, mely gyakorlatilag egy mobiltelefon méreteivel bír, igaz, kompatibilis a Mini-ITX házakkal, hogy azért valami burkot adhassunk neki, ha szeretnénk. Persze az APC is ARM-rendszerre épül: egy ARMv6-os szabványú ARM1176JZF processzormag dolgozik a WonderMedia PRIZM WM8750-es SoC mélyén – valójában egy ARM11-es maggal állunk szemben, melynek Thumb utasításkészletét kiegészítették a Thumb-2-vel és pár egyéb, biztonságért felelős védelmi mechanizmussal. Bár a rendszer egyáltalán nem gyors, a maga 800 MHz-es teljesítményével még így is valamivel a szintén kicsit lassú Raspberry Pi előtt jár (azért érdemes kiemelni, hogy a legtöbb irodai alkalmazáshoz ez is bőven elég). Az integrált, egyelőre nem részletezett specifikációkkal bíró videovezérlő OpenGL ES 2.0 és OpenVG 1.1-es támogatással rendelkezik, és mivel a SoC támogatja a HD videók dekódolását és a H.264-es szabványt, elméletileg HTPC-nek is használható (más kérdés, hogy mára már inkább egy médiaboxot vesz az ember erre a célra). Az APC 512 MB DDR3-as memóriával és 2 GB NAND flashmemóriával felszerelkezve érkezik, de mivel van rajta USB port, ezért nyugodtan csatlakoztathatunk rá külső SSD-t. A gép ára 49 dollár, lelke az öregecske 2.3-as Android.

# Már kapható a Huawei Ascend G300

Végre hazánkban is kaphatóvá vált a kínai Huawei középkategóriás okostelefonja, az Ascend G300. A készülék egy 1 GHz-es CPU-t és egy Adreno 200-as grafikus magot tartalmaz, így remekül kihasználhatja a méretes, 800x480-as IPS képernyőt. A G300 beépített memóriája 512 MB, ehhez jön a gyárilag behelyezett 2,5 GB-os extra memória, melyet szabadon bővíthetünk. A készülék ára feltöltőkártyával nagyjából 50 ezer forint, és a gyártó ígérete szerint nyáron jön hozzá az Android Ice Cream Sandwich frissítése.

# Szuperkönnyű noteszgép Gigabyte-módra

TERMÉK NEVE **X11** GYÁRTÓ **GIGABYTE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az ultrabookok korában már nem különösebben meglepő, ha egy noteszgép csekély súllyal bír, ám a Gigabyte ígérete szerint a Computex előtt bemutatásra kerülő X11-es modelljének nem lesz vetélytársa ilyen tekintetben. A cég sejtelmesen csak annyit árult el sajtóközleményében, hogy felfedezte a hatodik elemet, ami arra enged következtetni, hogy szénszálas borítással érkezik az X11 majd a boltok polcaira. Nem sokára kiderül, hogy jól tippeltünk-e az anyaghasználatot illetően.

# Hivatalosan is a Google-é a Motorola Mobility

Kína hosszú idő után beleegyezett a Motorola Mobility Google általi felvásárlásába, azzal a feltétellel, hogy a cég Android nevű operációs rendszere még legalább öt éven keresztül nyílt forráskódú marad. A Google belement a kitételbe, hisz valószínűleg végig ez volt a tervük, Kína pedig elégedett lehet, mert az ország nagy mobilgyártói egyre sikeresebbek világszerte (gondoljunk csak a zseniális Huaweire), és ez elsősorban az Android hozzáférhetőségének köszönhető. A 12,5 milliárd dolláros tranzakció valódi célja persze nem is maga a Motorola Mobility, hanem a vállalat 17 ezer szabadalma, mellyel a Google még tovább növekedhet a mobilpiacon. Vajon mit lép majd erre a nagy rivális Apple?

# KINGSTON DT ELITE 3.0 64 GB

**Éppen egyszerűsége miatt lett annyira sikeres a flopit egy pillanat alatt leváltó USB kulcs: kis helyen is elfér, könnyű, strapabíró, viszonylag sok adatot tud tárolni és a sebességére sem lehet panasz.**

Persze rengeteg cég lecsapott erre a kis eszközre, és megszámlálhatatlan pendrive variáció készült az elmúlt években, amiknek valljuk be, a nagy része igen rosszul sikerült. Gyenge minőségű borítás és memóriachipek, mérsékelt teljesítmény, elfuserált dizájn és még sorolhatnánk. A Kingston DataTraveler szériája már jó ideje kapható a piacon többféle dizájnnal, ám talán a legutóbbi, Elite 3.0-ra nevezett széria sikerült a legjobban.

Az első jó pontot a normál méret (69x22×11 mm) miatt kapja, vagyis se nem túl vastag, se nem túl széles, így még a hátsó, alaplapi csatlakozókba is könnyedén bedughatjuk például egy másik USB-s kábel mellé. Biztosak vagyunk abban is, hogy a Kingston tervezőit többször az őrületbe kergette, hogy mindenfelé elhagyták USB kulcsuk kupakját, aminek a dizájnon felül fontos feladata van: ez védi az USB csatlakozót a fizikai behatásoktól, amiből azért jó sokat kap még egy átlagos pendrive is. A DataTraveler Elite 3.0 kialakítása olyan, hogy használaton kívül a csatlakozót becsúsztathatjuk az USB kulcs tokjába, ráadásul mindezt sikerült úgy megoldani, hogy a csatlakoztatáskor és eltávolításkor sem okoz gondot a mozgatható borítás.

Az egyszerű csomagolásban érkező, kompatibilitási okokból eleve FAT32-re formázott (58,56 GB a 64 GB-os modell esetében)

**9.3**

Eszköz
**USB kulcs**
Info
**www.kingston.com**
Ár
**28 980 Ft**

pendrive természetesen már USB 3.0-n csatlakozik, de tökéletesen használható ennél régebbi vezérlőkkel is. Ha USB 2.0-n kapcsolódik 30 MB/s-os olvasási és 25 MB/s-os írási teljesítményre képes az Elite 3.0, vagyis a technológia felső határát feszegeti. Ha azonban az elméletben 5 Gb/s-os sávszélességet nyújtó USB 3.0-ára kapcsoljuk, a gyártó szerint elérhetjük akár a 70/30 MB/s-os sebességet is. Tesztünk során kiderült, a Kingston igazán szerény volt az értékek megállapításánál: olvasási méréseknél 71,5 MB/s-ot kaptunk, íráskor pedig az Elite 3.0 stabilan hozta a 37,6 MB/s-os tempót.

A PCMark 7-es teszt általános felhasználás alatti teljesítményt vizsgált és 1438 pontot adott eredményül: ez egy USB kulcstól jó eredmény, bár tény, hogy drágább modelleknél láttunk már ennél jobbat. Ez a Kingston HyperX 3.0 lenne, ami ugyanitt 2000 pont körül teljesített, éppen ezért a sebességmegszállottaknak mindenképpen ezt az USB kulcsot javasoljuk, igaz, ennek ára is magasabb valamivel. A DT Elite 3.0 inkább mindennapi használathoz ajánlott, ehhez viszont jó áron biztosít kiváló sebességet a strapabíró, ötletesen dizájnolt pendrive.

# KINGSTON HYPERX 3K SSD 240 GB

**Alig telt el az idei év fele, máris látványosan megmozdult az SSD-k piaca. Míg kb. egy éve még 50 ezer forint körül voltak a rendszerhez is éppen, hogy csak elegendő kapacitást nyújtó SSD-k, a 240 GB-os modellekről pedig álmodni is kevesen mertek, addig mára mindez teljesen megváltozott.**

**9.5**

Eszköz
**SSD meghajtó**
Info
**www.kingston.com**
Ár
**85 000 Ft**

Egy 60 GB-os SSD-t már 20 ezer forint körül megkapunk, és nem is akármilyet: minőségi memóriachipek, villámgyors vezérlő TRIM támogatással, Wear Levelinggel és valósidejű tömörítéssel, titkosítással, SATA6G kapcsolattal és még sorolhatnánk.

A Kingston igen komolyan gondolta, hogy márpedig a 2012-es év az SSD-kről fog szólni, és ezt nem csupán a marketing osztálynak adta ki utasításban, megfelelő termékekről is gondoskodott. A sorban a legújabb modell a HyperX családba tartozik, ám mielőtt még elfordulnátok egy „ááá, ez drága" felkiáltással, nézzétek meg az árát: bizony, a legújabb HyperX 3K SSD egy ügyes trükkel lejjebb ugrott egy árkategóriát. A 3K jelölés ugyanis speciális memóriachipeket takar. Az Intel 25 nm-es gyártástechnológiájával készült MLC NAND flash chipek cellái a szokásos ötezer helyett háromezer P/E ciklusra (Program/Erase – Írás/Törlés) vannak gyárilag hitelesítve. Ez a Kingston számolása szerint azt jelenti, hogy a három év garanciával szállított HyperX 3K SSD akkor fog elromlani garanciaidőn belül, ha naponta több mint 140 GB adatot törlünk róla és írunk rá három éven keresztül, minden áldott nap. Ez az érték átlagos felhasználás mellett egyáltalában nem ennyi, sokkal inkább ennek a tizede, vagyis 10-15 GB/nap. Azt sem szabad elfelejteni, hogy egy „beégett" memóriacella még mindig nem akkora gond, mint egy tönkrement HDD, hiszen maga a cella még mindig

olvasható marad, csupán a benne tárolt adatot nem változtathatjuk már meg.

Mindezek fényében látható, hogy a 3K általános felhasználás mellett nem befolyásolja a megbízhatóságot még bőven a garanciaidőn túl sem. Az ugyancsak SandForce SF-2281-es vezérlővel szerelt, 223,57 GB-ra formattált Kingston HyperX 3K SSD emellett pontosan azt a teljesítményt hozta, amit nagytestvére: 525 MB/s olvasási és 522 MB/s írási teljesítmény és 5401 PCMark 7 pont (Storage), amihez egészen minimális, 0,5/2 wattos fogyasztás társul. Hogy még ennél is vonzóbb legyen az ajánlat, a Kingston upgrade csomagban adja a HyperX 3K SSD-t, vagyis kapunk egy USB 2.0-n kapcsolódó, 2,5 colos SATA HDD/SSD házat, egy cserélhető fejű csavarhúzót, az Acronis True Image HD SSD/HDD klónozó szoftverét bootolható CD-n, és egy 3,5-2,5 colos beépítő keretet is.

# MOZGÁSÉRZÉKELÉS PC-N? ITT A RAZER HYDRA!

A PC-s játékos társadalom csak ritkán néz irigykedve a konzolos bajtársak hardvereire, azonban a Wii mozgásirányításra alapozott kontrollerei a mai napig megindítják a fantáziánkat.

Erre érzett rá az amúgy is ultra minőségű és árú perifériák gyártásával foglalkozó Razer is, és ennek eredménye lett a Hydra fantázianevű kontroller, amiről első pillantásra nehéz elképzelni, hogyan szeretne a jövő uralkodó adatbeviteli eszközévé válni.

### MEGSZOKOTT MINŐSÉG

A csomagot kibontva három, a Razertől megszokott kiváló minőségben legyártott alkatrész pottyan az ölünkbe: a két, leginkább gombokkal szerelt ámbráscetre emlékeztető kontroller, a futurisztikus központi egység (illetve az ezeket egymással összekötő hat kilométernyi, tekeredésmentes kábel). A Hydra működési elve a következő: a központi egységben lévő tekercs gyenge mágneses tere érzékeli a kézben tartott kontrollerek helyében és irányában bekövetkező változásokat, és a képernyőn látottak ehhez képest módosulnak, méghozzá meglepően pontosan. A csomagot elméletileg csak a Portal 2 egy speciális változatával együtt becsomagolva lehet majd itthon is megvásárolni (az USA-ban már szűk egy éve kapható a 140 dolláros szerkezet), így rögvest kapunk is egy olyan játékot, amit kifejezetten felkészítettek a Hydra lehetőségeinek bemutatására, és nagyjából öt percnyi játék után az ember nem is igazán érti, hogy tudta egy éve egérrel és billentyűzettel végigjátszani a játékot, amikor itt van ez a lehetőség.

### RÖVIDEN A RAZERRŐL

**A Razer egy kínai hardvergyártó, mely kifejezetten a játékosoknak tervezett perifériáiról vált világhírűvé. A Razert 1998-ban alapította pár játékrajongó mérnök, első termékük pedig a Boomslang névre hallgató egér volt, mely a világ első 2000 dpi-s rágcsálójaként vonult be a számítástechnika történelmébe. Azóta nagy utat tett meg a kezdetben aprócska csapat: úttörőként kezdték támogatni a kibersportok olyan fenegyerekeit, mint a híres Fatal1ty, és hardvergenerációk egész során át lettek korunk legjobbjai...**

Az irányítás megtanulásának folyamata szinte észrevétlen, a fejlesztők valóban intuitív módon helyettesítik a megszokott egér-és-gombok párost, azonban a móka csak addig tart, míg ki nem találjuk, hogy hát ezt igazán le kellene tesztelni valami más játékban is.

**DÍCSÉRETES A RAZER RÉSZÉRŐL, HOGY IGYEKEZNEK A PC-N IS HONOSÍTANI A MOZGÁSÉRZÉKELÉST, DE VAN MÉG HOVA FEJLŐDNI**

### ISMERI, CSAK NEM SZERETI

A Hydra elméletileg száznál is több játékkal kompatibilis, ami annyit jelent razerül, hogy van egy halom gyári profil, ami hol egész jól, hol pedig elkeserítően gyatrán emulálja a mozgásérzékelést. A durva előnyből induló Portal 2 után a Borderlands volt az első játék, amit betöltöttünk, és hamar kiderült, hogy a Razer forradalmi újítása még nem nyerte el a játékfejlesztők támogatását. Sőt, kicsit olyan volt, mintha a Borderlands pont arra lett volna kitalálva, hogy megmutassa, mennyire messze vagyunk még a megszokott PC-s irányítás eszközeinek lecserélésétől. A mutatót irányító, jobb kézben tartott kontroller a legapróbb mozgásra is úgy reagál, mintha habzó szájú idióta módjára hadonásznánk, és még a letámasztott kéz remegését is koordinálatlan bénázásként kezeli le.

Nehéz amúgy ezt a technológia negatívumának felhozni, hiszen a PR ezúttal nem hazudott: a mágneses tér egy milliméternyi vagy egy foknyi eltérést is pontosan követ, a baj csak az, hogy túl sok ez a jóból. A beállításokban kicsit matatva lejjebb tudtunk venni az érzékenységből, de még így sem sikerült sokkal pontosabbá válni. A kézzel mutogatás egy FPS esetén meg sem közelíti az egérrel elért eredményeket, sőt talán még egy analóg karos kontrollerrel is jobban járunk. Analóg kar amúgy a Hydrán is van, a bal karon jellemzően a WASD-ot helyettesíthetjük vele, a jobbon pedig a menü különböző elemeit osztották ki az egyes irányokra a gyárban. Gombokkal is jól el vagyunk látva, így hacsak nem repülőszimulátort akarunk irányítani, nem lehet gond azzal, hogy nincs elég hely a játékban kiosztható parancsoknak.

### TÁMOGATÁSRA VÁRVA

Első nekifutásra tehát vegyes kép alakult ki bennünk a 30 000 forint környékén árult hardverről. A Portal 2 natív támogatása megmutatta, milyen lesz a PC-s mozgásérzékelés, ha a Hydra egyszer valóban széleskörű játékfejlesztői támogatást kap. Sajnos azonban a cucc jelen körülmények között is minimum körülményesen használható – FPS-ekben még csak-csak, de például a Civilization V hiába szerepel a támogatott játékok között, mert még legendásan kompromisszumkész tesztelőink sem voltak képesek tíz percnél többet szívni azzal, hogy egy bespeedezett, részeg és vak elefánt módjára tántorgó kontrollerrel próbálják meg helyettesíteni az amúgy minden szempontból megfelelő, bár maradi, mozgásérzékelés nélküli egeret.

# GeForce-offenzíva: kő kövön nem marad

**Ha az NVIDIA diák lenne, most megérdemelne egy nagy pofont: nem elég, hogy elkésett az év eleji starttal, amikor megérkezett, felrúgta a teljes piacot és hatalmas rumlit csinált. Mi mégis megbocsájtunk neki, mert megkaptuk a valaha készült legjobb GeForce-ot.**

A két videokártya-gyártó hosszú ideje húzódó csatározásában már többen állást foglaltak, sokan vallási kérdéssé emelték a választást, de mi azért, ha tehetjük, maradjunk meg pártatlannak és mindig csak annak szurkoljunk, aki többet ad pénzünkért. Idén mindezt igen problémás megoldani, hiszen az év elején megérkezett AMD Radeon HD7000-es szériát nehéz volt nem szeretni. Kiváló 3D-s teljesítmény, igen alacsony fogyasztás, továbbfejlesztett szolgáltatások és elfogadható ár jellemezték majd' mindegyik új Radeont. Hogy kiválóan sikerült már a csúcskategóriás HD7900-as família is, azt jól mutatja, hogy a HD7970 minden más VGA-t megvert a piacon, a HD7950 pedig szintén elkalapálta az előző generációs GeForce-okat és Radeonokat, miközben ára már közelített az elfogadható felé. Ezt az idilli állapotot azonban gyorsan felrúgta az NVIDIA: a HD7970-nél olcsóbb GTX 680 egyszerűen mindenben megverte a Radeon flottát. Ez azonban még nem volt elég a zöldeknek, alig pár héttel később piacra dobták a GTX 690-es, duplaGPU-s csúcskártyát, amit ugyancsak imádott a szaksajtó, noha méregdrága és hiánycikk. Nem úgy a GTX 670, aminél minden bizonnyal valamit elnéztek az NVIDIA mérnökei: az árat levágták, azonban a teljesítményt elfelejtették drasztikusan megnyirbálni. A (szándékos) figyelmetlenség eredménye a valaha volt legjobb ár/érték arányú GeForce lett.

### A GEFORCE-OK TITKA: A JÁTÉKOS DIKTÁL

Az NVIDIA évekkel ezelőtt megkezdte hadjáratát, hogy a felhasználók fejébe verje, a GPU márpedig nem gyerekjáték, hanem a számítógép második CPU-ja. Az előző generációs GeForce-ok rendre jól teljesítettek általános célú feldolgozás (például videotömörítés, SETI, kódtörés stb.) alatt, ám az NVIDIA most mégis meggondolta magát, a GPGPU-t meghagyta a Tesla kártyáknak, a GeForce-oknál pedig visszatért a játékosokhoz. Az új cél így nem más, mint a tökéletes játékkompatibilitás (tegyük hozzá, ezzel eddig sem volt különösebb gond a GeForce-oknál), az elérhető maximális teljesítmény a lehető legjobb képminőség mellett, és ezúttal a fogyasztás és ár ténye-

| | Kategóriagyőztes | Kategóriagyőztes | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | **ASUS GeForce GTX 680 DirectCU II TOP** | **Gigabyte GeForce GTX 670 OC** | **Sapphire Radeon HD7970** | **ASUS GeForce GTX 580 DirectCU II** |
| **Tájékoztató ár** | 169 900 Ft | 124 000 Ft | 146 000 Ft | 140 900 Ft |
| **INFO:** | www.asus.hu | www.giga-byte.hu | www.sapphiretech.com | www.asus.hu |
| **Műszaki adatok** | | | | |
| **Kártya modellszáma** | GTX680-DC2T-2GD5 | N670OC-2GD | Sapphire HD7970 | ENGTX580 DCU II |
| **GPU** | Kepler/GK104, 28 nm | Kepler/GK104, 28 nm | Tahiti, 28 nm | GF110, 40 nm |
| **Memória** | 2 GB GDDR5, 256 bit | 2 GB GDDR5, 256 bit | 3 GB GDDR5, 384 bit | 1536 MB GDDR5, 384 bit |
| **Shader, textúrázó, ROP szám** | 1536, 128, 32 | 1344, 112, 32 | 2048, 128, 32 | 512, 64, 48 |
| **Órajelek (mag/shader/memória)** | 1137/6008 MHz (boost: 1202 MHz) | 980/6008 MHz (boost: 1058 MHz) | 925/925/5500 MHz | 782/1564/4008 MHz |
| **Tranzisztorok száma, lapka mérete** | 3,5 Milliárd, 294 mm2 | 3,5 Milliárd, 294 mm2 | 4,31 Milliárd, 365 mm2 | 3 Milliárd, 520 mm2 |
| **Mérési adatok (Full HD, HQ, 8AA/16AF)** | | | | |
| **3DMark11 (Perf/Ex)** | P10743/X3598 pont | P9659/X3248 pont | P8083/X2749 pont | P6948/X2174 pont |
| **Battlefield 3** | 78,1 fps | 71,9 fps | 61,3 fps | 52,8 fps |
| **Unigine Heaven 2.5 (Normal/Ex)** | 1401/1141 pont | 1309/1089 pont | 1249/958 pont | 981/786 pont |
| **Dirt3** | 186,4 fps | 178,7 fps | 142,6 fps | 143,9 fps |
| **Deus Ex** | 151,2 fps | 136,8 fps | 132,9 fps | 100,3 fps |
| **Batman: AC** | 79 fps | 77 fps | 57 fps | 57 fps |
| **Rendszerfogyasztás (Min/Max)** | 95/408 Watt | 87/396 Watt | 91/375 Watt | 102/420 Watt |
| **Tesztrendszer: ASUS P9X79 Pro, Core i7-3960X, 16 GB DDR3-1600 Kingston HyperX RAM, 128 GB ADATA SSD, FSP 900 Watt, Windows 7 SP1** | | | | |

## A 2012-ES NVIDIA MENÜ

Az AMD-hez hasonlóan az NVIDIA is a lehető leggyorsabban dobja piacra újabb GeForce-ait, de a kulcsfontosságú modellek megjelenését nem akarja elkapkodni.

A GTX 680, 690 és 670 után az abszolút alsó szegmens (többnyire a PC gyártók kedvence) következett, ám itt vigyázzunk: a GT 600-as széria bizony nem új és nem Kepler GPU-ra épül – ezek a kártyák a GT 500-as modellek átnevezett változatai. A GT 610 nemrég még GT 520 volt, a GT 620 a GT 530, a GT 630 pedig a GT 440. Az árak várhatóan nem változnak, és ne hagyjuk magunkat becsapni, hiszen egy ilyen olcsó VGA-nál nem számít, hány GB fedélzeti memóriát kapunk, azt a gyenge GPU úgysem képes kihasználni, és egyébként is, ezek általában 64 biten kapcsolódó DDR3-as chipek, vagyis igen lassúak.

Érdekes, hogy PC gyártóknak készült egy Kepler-alapú GT 630 is, ám ez (elvileg) dobozos termékként nem lesz kapható a boltokban. Ami ennél érdekesebb, az a GTX 560 Ti és a GTX 550 Ti utódai, amiket nagy titkolózás övez. Egyes pletykák szerint, aki azt hiszi, a GTX 670 lesz a legjobb ár/érték arányú 6-os GeForce, az téved, a GTX 660 Ti fel fogja borítani a teljes VGA piacot pimasz árazásával és szemtelenül jó teljesítményével. Állunk elébe.

zőket is komolyan vette az NVIDIA. A gyökeres változásra a Kepler mikroarchitektúra adta meg a lehetőséget, amit az alapjaitól építettek újra a mérnökök.

### GTX 680 & 670: CSÚCSKÁRTYÁK A BONCASZTALON

Az új GeForce GPU, a Kepler egyik legfontosabb újdonsága az új gyártástechnológia, ami immáron 28 nm-es csíkszélességet használ, így az elődd GTX 580-as, GF110 chip 3 milliárd tranzisztoránál 500 millióval többet sikerült bezsúfolni majdnem feleakkora chipbe. Fontos még, hogy szabványokban is előreléptek a fejlesztők, így a hatos széria már DirectX 11.1-et támogat (majd a Windows 8 megjelenésével kapjuk meg ezt az új API-t), és ha a CPU-ba integrált vezérlő támogatja, már PCI Express 3.0-n kapcsolódik.

Az első GeForce 6-os kártya, a GTX 680 érdekes darab, hiszen ezúttal nem az architektúrából kihozható maximális teljesítményt mutatta meg elsőként rajta az NVIDIA, hanem egy megfizethető, de abszolút felsőkategóriás VGA-t hozott el a játékosoknak. A GTX 680 150 ezer forintért igen komoly 3D-s teljesítményt nyújt, aminek az alapja egy 1536 shader processzorral felszerelt Kepler GPU, valamint az ehhez kapcsolódó 2 GB-nyi GDDR5 memória. Érdemes megfigyelni, hogy a fedélzeti memóriabusz keskenyebb lett (az eddigi 384 bit helyett 256 bites), azonban a teljesen áttervezett vezérlő lehetővé tette, hogy effektív 6 GHz-en pörögjön a GDDR5, ami a valaha megjelent legmagasabb gyári memória órajel.

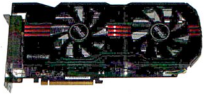
A GPU 1 GHz-es órajele ellenére az új gyártástechnológia és az intelligens energiatakarékos üzemmódoknak hála a GTX 680 kevesebbet fogyaszt elődjénél, sőt, még a HD7970-es Radeonnal is felveszi a versenyt. Újdonság, hogy eltűnt az alap órajel megduplázásával elért shader órajel, vagyis a chip minden modulja azonos órajelen működik, cserébe viszont szinte minden feldolgozó egység megduplázódott. Azért nem maradunk különleges órajel nélkül: a Boost Clock egy kb. 5-10%-kal magasabb órajel, amit a belső vezérlés dinamikusan és teljesen automatikusan kapcsol a terhelés és a fogyasztás, valamint a hőtermelés függvényében. A kb. 50-100 MHz-es gyorsulást több, maximálisan kilenc lépcsőfokban képes állítani a vezérlés 13 MHz-es lépésekben. A megoldás kísértetiesen hasonlít a fejlett processzorokban megismert Turbó módra, márpedig ha ott bevált, miért ne működne a GPU-k esetében is.

A GK104-es Kepler GPU minimálisan megnyirbált változatára épül az érezhetően olcsóbb GeForce GTX 670-es modell, ami 1344 shader processzorral, kb. 100 MHz-cel lassabb órajelen, a GTX 680-nal azonos memória alrendszerrel dolgozik. Érdekes, hogy az NVIDIA ilyen minimálisan vett csak vissza a GPU erejéből: sokan arra számítottak, hogy a memóriából is kevesebbet, vagy legalábbis lassabbat kapunk. Természetesen a kisebb kártyára is vonatkozik a Boost Clock, ami alapesetben 980 MHz, és itt is megkapunk minden új szolgáltatást, beleértve az egykártyás Surround Visiont is.

**AZ NVIDIA TUNINGOLT SZÖRNYETEGEI JELENLEG A LEGJOBB GRAFIKUS KÁRTYÁK A PIACON MIND A TELJESÍTMÉNYÜKET, MIND PEDIG AZ ÁR-ÉRTÉK ARÁNYUKAT NÉZVE**

### ASUS GTX 680 DCU II TOP: TURBÓ DE LUX

Nem kellett sokat várnunk, a referencia kártyák megjelenése után a gyártók máris rávetették magukat a GTX 680-ra és elkészítették saját, egyedi változataikat. Az ASUS-nál a csúcsmodell a DirectCU II TOP jelölést kapta, amiből rögtön látható, hogy a cég hatalmas, három kártyahelyen elterpeszkedő hűtése dolgozik ezen a kártyán, a TOP pedig mutatja, hogy az órajelekkel is babráltak a gyárban. Ez konkrétan a GPU órajelét érinti, aminél a Boost Clockot 1202-re emelték az eredeti 1058 MHz-ről, valamint ezzel együtt emelkedett az alap órajel is 1006 MHz-ről 1137 MHz-re. A fedélzeti memóriához nem nyúltak a mérnökök, pedig, ahogy tesztünkből kiderült, még itt is akadt némi tartalék a kártyában. A tuningolás miatt a referenciaként megadott tápellátást is ki kellett bővíteni, így míg a normál GTX 680-asokhoz két darab hat érintkezős kiegészítő tápcsatlakozásra van szükségünk, addig az ASUS topmodelljénél egy hatos és egy nyolcas csatlakozót kell használnunk.



A DirectCU II-es hűtés éppen akkora, hogy a videokártyák világában járatlan felhasználókat azonnal halálra rémítse, pedig mi ugyebár jól tudjuk, hogy mindez azért van, hogy a gyári tuning, plusz az otthoni órajel-tornázás után is néma csendben működjön tovább a kártya. Ez tesztünkben be is igazolódott, alapjáraton a GTX 680 DCU II TOP teljes csendben hozta a 60-100 fps körüli értékeket.

Az új GPU miatt a tuninghoz új szoftverre is szükség van, hogy a GPU feszültségszintjét és a Boost Clockot is megpiszkálhassuk. Az ASUS GPU Tweak programja erre tökéletesen alkalmas: minden értéket könnyedén beállíthatunk, profilokat menthetünk, monitorozhatjuk a különböző feszültségeket, hőmérsékleteket, terhelést stb. a speciális GPU-Z pedig minden részletet elárul videokártyánkról.

A manuális tuning során sikerült még tovább emelnünk az órajeleket a GPU és a memória esetében is, így egy alap referenciamodellhez képest a tuningolt ASUS GTX 680 10-22%-kal lett gyorsabb, ami jelentős sebességnövekedés. A mérésekből tisztán látszik, hogy még tuning nélkül is a GTX 680 a jelenleg kapható leggyorsabb videokártya játékokhoz, full HD alatt egyszerűen nincs játék, ami megfogja, 2560×1440 alatt is szépen hozza a 30-60 fps-t, és ha van három monitorunk, hát az NVIDIA Surround Visiont is élvezhető sebességgel mozgatja meg. Egy ilyen szörnyetegre illik legalább egy 27 colos monitort kapcsolni és csak játszani és játszani – hiszen erre tervezték.

### GIGABYTE GTX 670 OC: PIMASZUL JÓ

A Gigabyte egyedi GTX 670-es kártyáját nem bonyolították túl a gyárban: fogták a GTX 680 OC nyáklapját és a WindForce 3X hűtést, kicserélték a GPU-t, feltuningolták a referencia órajelet és készen is voltak. Az eredmény egy viszonylag nagy, cserébe viszont halk és nagyon-nagyon gyors videokártya, ami már közelebb van a 100 ezer forinthoz, mintsem a 150 ezerhez (ennyibe kerül a

GTX 680). A gyárilag tuningolt kártya hihetetlenül jól teljesített, olyannyira, hogy több játék alatt is hozta a GTX 680-asok szintjét. Mindezt csendes hűtéssel és a nagyobb testvérnél mérhetően alacsonyabb fogyasztással. Akinek 100 ezer forintja van videokártyára, és szeretné minimum két évre bebiztosítani magát, vegye meg a gyárilag tuningolt Gigabyte GTX 670-et.

# Egy TV, ami (szinte) mindent tud

# LG Cinema 3D Smart TV

**Az LG 2011-ben indította útjára a Cinema 3D Smart TV családját, melynek 2012-es modelljei a nyár elején megérkeztek Magyarországra is. A PC Guru szerkesztőségének az újradizájnolt és a tartalomszolgáltatás szempontjából kibővített felhozatal 47LM671S nevű tagját volt lehetősége kipróbálni, cikkünkből pedig kiderül, hogy mit tud egy tv, ha nagyon okos.**

## FONTOSABB ADATOK

### KÉP

- 47" képátló
- Full HD felbontás
- dinamikus kontraszt
- 400 Hz képfrissítés
- LED Plus háttérvilágítás
- 16:9 képarány
- FPR 3D panel
- 2D/3D konvertálás
- Dual Play funkció

### HANG

- Dolby Digital, Virtual Surround hangrendszer
- 2x10W hangszóró
- 3D Sound Zooming

### CSATLAKOZÓK

- 1 db Scart
- 2 db kompozit
- 1 db komponens
- 1 db D-Sub VGA
- 1 db PC hangbement
- 1 db optikai hangkiment
- LAN port
- 4 db HDMI
- 3 DB USB 2.0
- 3D Sound Zooming
- 2D/3D konvertálás
- Dual Play funkció
- Wifi

### TARTOZÉKOK

- 5 db 3D szemüveg
- Magic Remote
- Távirányító

A tv-vel kapcsolatos első benyomások igen pozitívak, hiszen a 47''-os (119 cm-es) képátmérővel rendelkező LG LM671S kifejezetten szép és letisztult formákkal rendelkező készülék, aminek még a talpát is sikerült ízlésesre tervezni. Ugyan a dizájn visszafogott és elegáns, ám a tévé már csak a méretei miatt is felhívja magára a figyelmet, és ha közelebbről megvizsgáljuk, akkor azonnal szembesülhetünk a Cinema Screennek nevezett újítással, melynek köszönhetően sikerült a televízió káváját minimálisra csökkenteni. Első pillantásra megdöbbentő, hogy az alsó, 3 cm széles részt leszámítva csupán egy 1 mm vastag fémkeret fut végig a képernyő mentén, azonban ez a tetszetős megoldás egy kicsit csalóka. Ugyan a 2012-es Cinema 3D Smart TV modellek között valóban akad olyan típus (LM960V), ahol a tényleges keret mindössze 4,9 mm, azonban a LM671S esetében 1 cm-es káváról beszélhetünk, ami csak akkor válik láthatóvá, ha bekapcsoljuk a készüléket, ugyanis a tv valós kerete a képernyő külső felülete mögé lett elrejtve. Persze már ez a méret is igen meggyőző, és az embernek néha tényleg olyan érzése támad filmnézés közben, mintha egy saját mozivászna lenne a nappaliban.

### KÉPMINŐSÉGBŐL ÖTÖS

Bár a dizájn is fontos, azért egy TV esetében nem az az elsődleges tényező, hogy jól mutasson a nappaliban, ennél sokkal fontosabb, hogy milyen képminőséget produkál a számunkra. Szerencsére az LG okostévéjének ebből a szempontból sincs oka panaszra, hiszen a képet szolgáltató, FPR (Film Patterned Retarder) technológiával készült panel full HD felbontásban (1920x1080 px), LED Plus megvilágítással és 400 Hz-es képfrissítéssel szolgáltat gyönyörű színekkel operáló kristálytiszta képet, és még a 3D-s funkciók is kiválóan muzsikálnak. A térhatás a készülék mellé csomagolt négy darab polarizált, passzív szemüveg segítségével élvezhető, és az élmény kifejezetten meggyőző. Az LG tévéje nemcsak az eleve 3D-s tartalmakat képes minőségi (valódi térérzet, tiszta, vibrálásmentes kép) módon megjeleníteni, de a 2D-ből 3D-be konvertálással is viszonylag jól boldogul. A teszt során a Max Payne 3 konzolos verzióját játszottuk „felkonvertálva", és a térhatás nem, hogy nem volt zavaró, de még egy kis pluszt is hozzátett a játékélményhez. Ráadásul adott a 3D kalibrálásának lehetősége, tehát a képmélységet kedvünkre szabályozhatjuk egészen addig, amíg igazán kényelmes nem lesz a szemünknek.

**A Dual Play az LM671S modellnél is elérhető, de a szemüvegeket külön kell beszerzni hozzá**

Ha pedig már 3D, akkor nem szabad elfeledkezni 3D Sound Zooming lehetőségről sem, aminek köszönhetően a hangoknak adhatunk némi térérzetet. A rendszer a képmozgáson alapul, tehát a közeledő kép hangja erősödik, míg a távolodóé halkul, s habár ezt a funkciót profi hangrendszer kíséretében lehet maximálisan kihasználni, azért már a TV hangszóróival is érzékelhető a különbség az alapbeállításhoz képest.

### OSZD MEG ÉS URALKODJ

Főleg a játékos lelkületű (egyben PC Guru olvasó) felhasználók számára lehet izgalmas a 3D technológia képességeit kihasználó Dual Play funkció, melynek lényege, hogy a 3D-s jelet kétfelé bontja, így az osztott képernyős módban, a speciális Dual Play szemüvegek segítségével a két játékos csakis a saját képernyőjét látja (persze 2D-ben). Ezt a funkciót több autós játék (Forza Motorsport 4, Blur, Split/Second) osztott képernyős módjában volt alkalmunk kipróbálni, s ugyan az élmény messze van a tökéletestől, azért még mindig kellemesebb volt így versenyezni, mint mikor egyszerre két játékos pályaszelete látható egyetlen képernyőn.

A Dual Play legnagyobb hátránya, hogy a jelenlegi szoftverek még egyáltalán nem támogatják ezt a megoldást, így a tv kénytelen a megosztott képet kifeszíteni a teljes képfelületre, és az ebből következő torzulás főleg akkor zavaró, ha a kooperatív lehetőség nem vízszintesen, hanem keresztbe vágja ketté a játékteret. Nem lenne rossz, ha valamelyik nagyobb konzolgyártó (Microsoft, Sony, Nintendo) a jövőben felkarolná ezt a technológiát, szoft-

## CSÚCSRAGADOZÓ: LG LM960V CINEMA 3D SMART TV

A cikkben tárgyalt 47LM671S-es Cinema 3D Smart TV lényegében az LG 2012-es termékpalettájának belépő modellje, a csúcsnak az LM960V nevű készülék számít. Ennél a TV-nél a keret vastagsága nem éri el az 5 mm-t, a lenyűgöző képet pedig a Nano Full LED háttérvilágítás és az 1000 Hz-es képfrissítés garantálja. A készülék emellett rendelkezik egy kétmagos processzorral és beépített Wifivel is, és természetesen ennél a készüléknél is elérhető az LG Smart TV-k minden extra tulajdonsága, úgymint a 3D Sound Zooming, a Dual Play, vagy a 2D-ből 3D-be történő konvertálás.

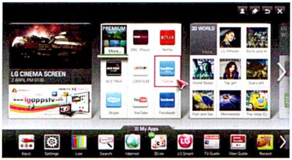
Ez a készülék ráadásul már a Magic Remote 4-es változatával van felszerelve, így már nem csak a mozdulatainkkal, de a júniusi bevezetéstől a hangunkkal is irányíthatjuk a tévénket. Az LM960V 47"-os (119 cm-es) és 55"-os (139 cm-es) változatban szerezhető be hazánkban, és minden készülék mellé tartozik négy darab 3D szemüveg (+1 felcsíptethető változat), illetve ehhez a modellhez jár még 2 darab Dual Play szemüveg is. A kategóriaelsőbbség persze az árban is megmutatkozik, ugyanis a 47"-os csúcsmodell ajánlott fogyasztói ára nem kevesebb, mint 629 000 forint.

veresen megoldva, hogy a kooperatív mód felismerje a Dual Play-re alkalmas eszközöket, így biztosítva az olyan jelet, amely mind a két játékos számára rendes méretarányban közvetítené a játék képét.

### DE MITŐL LESZ OKOS?

A kérdés jogos, a válasz pedig ugyanúgy adja magát, mint az okostelefonok esetében. Ahogy a mobilok is jóval többre alkalmasak már, mint, hogy hívásokat fogadjunk/kezdeményezzünk és üzengessünk velük, úgy a legmodernebb tévék sem csak a műsorok megtekintésére és a DVD-k/Blu-Ray-ek/egyebek lejátszására alkalmasak, hanem számos más funkciót is betölthetnek. Az LG a 2012-es Cinema 3D Smart TV-ket egy, a korábbinál jóval könnyebben kezelhető menürendszerrel vértezte fel, és a Smart TV szolgáltatás is rengeteg új funkcióval bővült. Az LM671S előre telepített, a TV képernyőjére optimalizált prémium tartalmakkal (Origo, Index, Port.hu, YouTube, Videa, MTV videotár, Google Maps, Facebook, Picasa, stb.), folyamatosan bővülő, tényleg látványos térhatású filmeket tartalmazó 3D World menüponttal, rengeteg letölthető programot felsorakoztató alkalmazásbolttal, jól használható böngészővel és gyorsan átlátható, magyar nyelvű, továbbá testre szabható menüvel várja a felhasználókat. A tartalmak eléréséhez persze internetkapcsolat szükséges, és ezt megoldhatjuk LAN-csatlakozással vagy akár Wifi segítségével is. Megfelelő adatforgalom mellett aztán minden villámgyorsan és gond nélkül működik, pár mozdulattal válthatunk a YouTube és a böngésző között, és egyetlen gombnyomással tölthetünk le újabb alkalmazásokat. A mozgással történő irányítás pedig nem elírás, hiszen a menüben való navigációt egy speciális, Magic Remote névre hallgató, mozgásérzékelős távirányító segíti. A dizájnos kis eszközt a tévére szegezve mozgathatjuk a képernyőn megjelenő kurzort, és elsőre ugyan kicsit furcsának tűnik az irányítás, de pár perc használat után már olyan magabiztossággal mozgunk a menükben, mintha egész életünkben ezt gyakoroltuk volna.

A nézni- és hallgatnivalót persze nem csak az internetről szerezhetjük be, a Smart Share opciónak hála pillanatok alatt böngészhetünk a TV-re csatlakoztatott mobileszközök, számítógépek és adathordozók tartalmai között, így a készüléket használhatjuk videók, képek és zenék lejátszására is.




**Az LG megújult Smart TV menüje pillanatok alatt átlátható és könnyen kezelhető, ráadásul akár kedvünk szerint testre is szabhatjuk**

**A Magic Remote segítségével a Wiihez hasonló mozgásérzékeléssel irányíthatjuk a Smart tévénket**

**TUDTAD-E?**

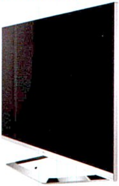
**Az új, 2012-es LG TV-k is olyan 3D panellel vannak felszerelve, amelyek passzív, polarizált szemüvegek segítségével érik el a térhatás élményét. Ezek a szemüvegek ugyanolyanok, mint amilyet a 3D-s filmvetítésekkor vásárol magának az ember, így a moziban beszerzett szemüvegek később otthon is használhatóak, ha rendelkezünk megfelelő TV-vel.**

### BELÉPŐ A FELSŐ KATEGÓRIÁBA

Túlzás nélkül kijelenthető, hogy a Cinema 3D Smart TV családba tartozó LM671S annak ellenére is kielégít minden igényt (képminőség, 3D, okostévés extra funkciók), hogy ez a modell az LG 2012-es termékpalettájának egyik belépő tagja. A minőséget viszont még ezen a szinten is meg kell fizetni, és a tévé egyetlen negatív tulajdonsága tulajdonképpen az ára, amit biztos, hogy csak kevesen tudnak megengedni maguknak. Az LM671S 42"-os verziója 330 000 forinttól érhető el, míg a 47"-os változat nagyjából 370 000 Ft környékén indul. Ha viszont valaki hosszú távon gondolkodik, és tényleg egy olyan kompromisszumok nélküli okostévét szeretne magának, ami szinte minden szempontból kielégíti az igényeket, annak a borsos ár ellenére is érdemes elgondolkodnia a Cinema 3D Smart TV-k valamelyik tagján.

## VISSZAFOGOTT ELEGANCIA: MIKOR A TV A NAPPALI DÍSZE

Az LG 2011-ben jelentős szeletet harapott ki magának az LCD televíziók piacából, hiszen több mint 24 millió eladott készülékkel mintegy 12,1%-os részesedést ért el az LCD-k területén, köszönhetően a rendkívül népszerű Cinema 3D televízióknak. Igaz ugyan, hogy a képminőséget illetően az LG tévéi rendre az élbolyban végeztek a különböző teszteken, viszont a vállalat készülékei sokszor alulmaradtak a konkurenciához képest a dizájn területén. A 2012-es felhozatal viszont már ezt is orvosolta.



A Cinema 3D Smart TV-k 2012-es termékcsaládjának egyik kellemes újítása a Cinema Screen, melynek köszönhetően a készülékek keretét a lehető legkisebbre szorították vissza a mérnökök. Az LM671S modell esetében ez mindössze 1 cm, és ez is csak bekapcsolt állapotban látható.

LCD TV lévén az LM671S-nek is szüksége van háttérvilágításra, azonban az LG mérnökeinek ezt a kérdést is sikerült jól megoldaniuk, hiszen a képernyő oldalán futó fémkeret mindössze 16 mm vastag, és a készülék mélysége (állvány nélkül) is csupán 5 cm – így a falra helyezve is esztétikusan mutat.

A visszafogott méretek ellenére minden megtalálható ezen a készüléken, amire 2012-ben szükség van: 4 HDMI, 2 USB, LAN, kompozit és komponens bemenetek, optikai hangkimenet, sőt, még a Wifi csatlakozás is adott.

# ÁLOMPC

GURU

## NYÁRI FRISSÍTÉS

A nyár beálltával a hardvervásárlási kedv is lanyhul, de azért még a nyaralások előtt megrendezik Taipeiben a számítástechnikai ipar legfontosabb kiállítását, a Computexet, ahol láthatjuk, milyen újdonságok érkeznek majd a karácsonyi szezonra. Az idei sláger a rengetegféle Intel Ivy Bridge-es notebook és ultrabook, na és persze a Windows 8-as táblagépek, amiktől nagyon sokat vár a szakma és a felhasználók is.

Nem marad friss hardver nélkül az sem, akinek nyáron támad kedve gépet bővíteni vagy újat építeni: az Intel Ivy Bridge processzorainak az ára szépen esik, a hozzájuk passzoló, új Z77-es alaplapokból is hatalmas a választék, és annak sem kell a tavalyi kínálathoz visszanyúlnia, aki videokártyát vásárolna. Szépen esik az áruk a Radeon HD7000-es kártyáknak, de az igazán nagy durranás a GeForce GTX 670, ami még a GTX 680-asnál is jobban sikerült. Aki ennél olcsóbban szeretne full HD-s játék PC-t és még tud várni egy keveset, annak érdemes a GTX 560 utódját megvárni – a madarak azt csiripelik, lélegzetelállító lesz.

## BASIC

Elstartolt a harmadik generációs Intel Core i processzorcsalád, de csak a közép- és felsőkategóriában. A Core i3-as és ennél olcsóbb/gyengébb modellekre még várnunk kell. Egyes hírek szerint június közepéig, de van, ahol nyár végét lehet olvasni. Addig is marad a G860-as, duplamagos CPU, ami szépen kihajtja az egyre olcsóbb, ezért egyre jobb vételnek számító HD 7750-et. A HDD árak is mérséklődtek, az alaplap is olcsóbb lett valamivel, így ebben a hónapban sikerült különösebb ügyeskedés nélkül kb. 3 ezer forintot lefaragnunk a végösszegből.

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | Gigabyte B75M-D3H | 19 200 Ft |
| Processzor | Intel Pentium G860 | 22 300 Ft |
| CPU-hűtő | Gyári | |
| Memória | 2× Kingmax 2 GB DDR3-1333MHz | 5 800 Ft |
| Videokártya | Sapphire Radeon HD7750 1 GB | 28 400 Ft |
| Merevlemez | WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm | 18 400 Ft |
| SSD | – | |
| Optikai egység | Samsung SH-222AB | 4 800 Ft |
| Ház | ASUS TA-822 | 6 300 Ft |
| Táp | Chieftec iArena 450W | 8 700 Ft |
| Összesen | | 113 900 Ft |

## GAMER

Aki játékosnak hívja magát, ma már nem engedheti meg, hogy ne négymagos processzor dolgozzon PC-jében. Ennek maximálisan eleget tesz a Bulldozer-alapú konfig, ami a gyárilag tuningolt GeForce GTX 560 Ti videokártyával és 8 GB RAM-mal bármilyen játékot megmozgat legalább 30 fps-sel 1080p-ben. Ez az összeállítás egyébként már azon a szinten van, ahol jól mutatna (és a sebességén is sokat dobna) egy SSD. Tudjuk, hogy ezt sulykoljuk már hónapok óta, de higgyétek el, igazunk van. Ha régebbi PC-tekből át tudtok menteni egy HDD-t, gondolkodás nélkül válasszatok inkább egy 20 ezer forint körüli, 60/64 GB-os SSD-t rendszermeghajtónak.

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | ASRock 970 Extreme4 | 24 100 Ft |
| Processzor | AMD FX-6100 3,3 GHz | 33 700 Ft |
| CPU-hűtő | Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2 | 2 900 Ft |
| Memória | 2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600 | 13 800 Ft |
| Videokártya | Gigabyte GTX560 Ti 1 GB OC | 55 700 Ft |
| Merevlemez | WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm | 18 400 Ft |
| SSD | - | |
| Optikai egység | Samsung SH-222AB | 4 800 Ft |
| Ház | THERMALTAKE Commander MS-I | 12 500 Ft |
| Táp | FSP Hexa 500W | 13 200 Ft |
| Összesen | | 179 100 Ft |

## ULTRA

A kereskedők felszívták magukat Z77/H77/B75-ös alaplapokkal, így az árak is beálltak valós szintjükre, így drágább videokártyát választva is sikerült 5 ezer forintot megspórolnunk. Processzornál nem váltottunk, egyszerűen azért, mert a 2500K még mindig nagyon gyors, az ár/érték aránya is jobb, mint az új, asztali Ivy Bridge modelleknek, és a látványos tuningolásra is nagyobb esélyünk van. A videokártyánál változtattunk és elhagytuk a Radeon HD 7950-et, hogy átigazoljunk a zöldekhez. A konkurencia legújabb VGA-ja, a GTX 670 egyszerűen telitalálat: hihetetlenül jó 3D teljesítmény játékok alatt, kiváló fogyasztás, és mindez igen agresszív árazással. Választott modellünk ráadásul gyári tuningot is kapott.

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | Gigabyte Z77X-D3H | 36 200 Ft |
| Processzor | Intel Core i5-2500K | 52 800 Ft |
| CPU-hűtő | Scythe Mugen 3 | 11 300 Ft |
| Memória | 2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600 | 13 800 Ft |
| Videokártya | MSI N670GTX 2 GB OC | 115 900 Ft |
| Merevlemez | WD Green 2 TB 5400 rpm | 30 500 Ft |
| SSD | Kingston V+ 200 120GB | 34 000 Ft |
| Optikai egység | Samsung SH-222AB | 4 800 Ft |
| Ház | Thermaltake Dokker BlacX | 16 700 Ft |
| Táp | CORSAIR Builder Series CX600 V2 | 18 100 Ft |
| Összesen | | 334 100 Ft |

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

# SSD

Folytatódik az SSD-k előrenyomulása, így a 60 GB-os modellek ma már ténylég elérhetőnek számítanak, egy oprendszer, és mondjuk kedvenc játékunk jól megférnek rajta egymás mellett. Az árversenyben a Kingston és a Samsung feszülnek egymásnak, de nem szabad elfeledkezni az OCZ-ről sem, legújabb generációjuk már saját fejlesztésű vezérlőchipekkel készülnek. Ugyan tömöríthetetlen adatnál nem nyújt csúcssebességet a SandForce 2281-es chippel szerelt Kingston V+ 200, mi mégis ezt ajánljuk: árához képest nagyon gyors, megbízható, és a támogatás is első osztályú, a 240 GB-os modell ára hatalmasat zuhant!

**SAMSUNG**
**830 SSD 128 GB**
**40 800 Ft**

**ALTERNATÍVA** Kingston SSDNow V+ 200 240 GB 65 200 Ft

# VGA

A legújabb GeForce GTX 680 állva hagyja a rajtvonalnál a Radeon famíliát, miközben nincsen rejtett buktató: nem fogyaszt jelentősen többet, és ára is igazodik a konkurenciához. Aki már azt hitte, ezt nem tudja überelni az NVIDIA, tévedett: a GeForce GTX 670 még jobb ár/érték arányú csúcskategóriás kártya. 115 ezer forintért egy bivalyerős, minden porcikájában fejlett DX11.1-es videokártyát kapunk, aminek nem okoz gondot a mai játékok meghajtása 2560×1440-es felbontásban sem. Eközben az új Radeonok ára mérséklődött, így egyre vonzóbbak az alsóbb régiókban, teljesítmény tekintetében pedig még mindig a GTX 560-asok számítanak kiváló vételnek.

**MSI**
**GEFORCE GTX 670**
**2 GB OC**
**115 900 Ft**

**ALTERNATÍVA** Sapphire Radeon HD7750 1 GB 28 400 Ft

# MONITOR

Áruk miatt továbbra is őrzik első helyüket a népszerűségi listán a TN paneles monitorok, melyek gyengébb képminőségét igyekeznek elektronikával ellensúlyozni a gyártók. Aki ennél többet szeretne, annak mélyen a zsebébe kell nyúlnia. A képátlóban sem történt nagy előrelépés: az olcsó a 20-22 col, az átlagos a 23-24 col, a prémium pedig a 27 col. Ez utóbbinál már gyakrabban találkozunk IPS panelekkel, és Samsung színekben PLS-sel is, és az extrákat is bőkezűen mérik a gyártók, legyen az akár 3D vagy mobil kapcsolat (MHL). Alaposan körülnézve azért találhatunk olcsó 27 colos (TN) és elérhető árú IPS-es 22-24 colos monitort is.

**ACER**
**H274HLbmd**
**57 500 Ft**

**ALTERNATÍVA** LG IPS231P-BN 48 000 Ft

# MEREVLEMEZ

Az elmúlt hónapokban érezhető volt némi árcsökkenés a merevlemezek piacán, ám mostanra már tisztán kivehető, hogy szerencsére ez tendencia, vagyis az árak minden modellnél csökkennek. Az egyetlen kérdés csupán, hogy milyen ütemben és meddig. Merthogy a május végi újabb forintgyengülés nem tett jót a HDD áraknak, és az éppen 30 ezer forint alá csökkent 2 TB-os HDD-k ismét drágultak 1-2 ezer forintot. Szerencsére a kisebb, 500 GB-os modellek árán mindez lapzártánkig nem érződött, így az előző hónaphoz képest újabb ezer forinttal lett olcsóbb a WD 7200 rpm-es modellje.

**WD**
**Caviar Blue 500 GB**
**7200rpm**
**18 400 Ft**

**ALTERNATÍVA** WD Caviar Green 2 TB 30 500 Ft

# ALAPLAP

Az LGA1155-ös Intel platform már tavaly is sikeres volt, talán csak az alsó szegmensbe szánt, túlgyengített H61 nem tűnt különösebben vonzónak otthoni PC-hez. Az Intel a 7-es szériával ezt orvosolta, így a B75 már kapott natív SATA6G vezérlőt és USB 3.0-t is. Igaz, hogy egyikből sem áll kimondottan sok a rendelkezésünkre, de egy átlagos PC-be teljesen elegendő lesz egy darab SATA6G és két USB 3.0 a temérdek SATA3G és USB 2.0 mellé. AMD fronton a Trinity CPU-ról kell megemlékeznünk, ami új foglalatot és így új chipkészletet is kap az asztali változatnál Virgo kódnévvel, ám minderre nyár végéig még várnunk kell.

**GIGABYTE**
**B75M-D3H**
**19 200 Ft**

**ALTERNATÍVA** ASRock Z77 Pro4-M 29 300 Ft

# PROCESSZOR

Aki figyeli az x86-os CPU-k világát, rengeteg újdonsággal találkozhatott az elmúlt hónapokban, az ajánlott vételek mégsem változtak. Az Intel Ivy Bridge processzorai különösen mobil változatban hoznak fontos újdonságokat, az asztali modelleknél kevésbé mellbevágó a tovább csökkentett fogyasztás és az erősebb integrált VGA, mégpedig azért, mert ahol ez számít – az alsó-középkategóriában, ott még nem jelentek meg az új generációs CPU-k. Az AMD-nél is nagy a mozgolódás, ami nyár végén minden jel szerint az FM1-es platform temetésében teljesedik ki (Trinity). Mindeközben az FX széria ára szép lassan tovább csökken, emiatt Gamer gépünkbe is ilyen CPU-t választottunk.

**AMD**
**FX-6100**
**33 700 Ft**

**ALTERNATÍVA** Intel Core i5-2500K 52 800 Ft

# FORRADALOM A NAPPALIBAN: ÉRKEZNEK AZ OLED-TELEVÍZIÓK

## Ami ma még luxus, két év múlva már átlagos lehet

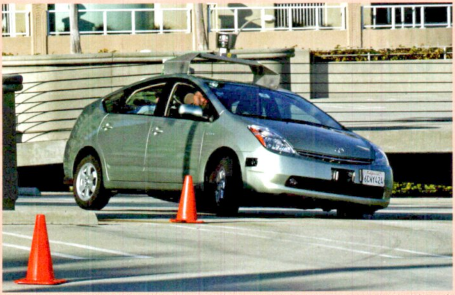
A hardver rovat hasábjain már olvashattatok az LG egyik Cinema 3D Smart TV-jéről, de a dél-koreai vállalat nem ül a babérjain, hanem már javában a jövőre készül. A cég az idei CES-en mutatta be először a világ legvékonyabb (mindössze 4 mm-es), 55 hüvelykes OLED tévéjét, majd májusban egy Monte Carlóban megrendezett eseményen promózták a még csillagászati áron kínált, ám lenyűgöző specifikációkkal rendelkező készüléket.

A frissen bemutatott tv különlegességét az okostelefonok világában már bevett OLED technológia adja, ez a megoldás ugyanis (az LCD-vel ellentétben) nem igényel háttérvilágítást, lévén a készülék képpontjai a plazmatévékhez hasonlóan önmaguk bocsátanak ki fényt. A háttérvilágításhoz szükséges elemek hiányában a készülék vastagsága minimálisra redukálódik, ráadásul az OLED a plazmával ellentétben jóval kevesebb energiát igényel, így a fogyasztása megegyezik egy átlagos LED-es LCD tévéével. Ez persze még nem minden, hiszen bár a méret és az áramfelvétel mennyisége tényleg fontos tényező, ám az LG új fejlesztésének a lényege mégiscsak a kapott képminőség, ami az OLED tv esetében túlzás nélkül nevezhető páratlannak. A LG új készüléke 0,02 milliszekundumos képfrissítéssel dolgozik, ami a többszöröse a jelenlegi tv-k sebességének, továbbá 4-színű pixel (4-Color Pixels) és színfinomító (Color Refiner) technológiákat használ, melyeknek köszönhetően az átlagosnál jóval élesebb és élethűbb képet kapunk, ráadásul még a legmozgalmasabb filmek és sportesemények is elmosódás nélkül, kristálytisztán élvezhetőek. Mivel ez a technológia a bevezetési fázisban van, egy ilyen OLED-készülékért egyelőre még elképesztő összegeket (2,4 millió Ft) kérnek, azonban nem szabad elfelejteni, hogy az LCD- és a plazmatévék megjelenésekor is ez volt a helyzet, és a technológia mai fejlődése mellett egyáltalán nem elképzelhetetlen, hogy egy-két év múlva már egy mai LCD tv áráért vehetjük majd meg a legfejlettebb OLED technológiával ellátott televíziónkat.

# MÁR AZ UTAKON A GOOGLE ROBOTAUTÓJA

## Megkezdődött a tesztelés éles körülmények között

A múlt hónapban még a Project Glass nevű „okosszemüvegről" számolhattunk be nektek, most pedig itt van a Google legújabb „őrülete", az emberi beavatkozás nélkül közlekedő robotautó, amely a múlt hónapban a nevadai közlekedési minisztériumtól megkapta az engedélyt (azaz a rendszámot), hogy a valódi közúti forgalomban is részt vehessen. A Google jó ideje kísérletezik a sofőr nélküli gépjárművel, s miután bemutatták, hogy a pusztán számítógépek által vezérelt speciális Toyota Prius biztonságosabban közlekedik, mint az emberek irányította járművek nagy része, meg is kapták a zöld lámpát, hogy éles körülmények között tesztelhessék a robotautót. A cégóriás mérnökei által felturbózott kocsi, radarok és lézerek segítségével tájékozódik, képes megkülönböztetni egymástól a többi járművet, a gyalogosokat és a kerékpárosokat, és haladás közben egy virtuális mezőt hoz létre a forgalom többi szereplője körül, és ennek segítségével az irányításért felelős program képes könnyedén navigálni közöttük. A kocsi szoftverén dolgozó Sebastian Thrun elmondása szerint az autó eddig 225 ezer tesztkilométert tett meg baleset nélkül, így nagy bizakodással tekintenek az éles körülmények között végrehajtandó próbák elébe.



A Google robotautója itt még csak a tesztpályán rója a köröket, viszont mire ezeket a sorokat olvassátok, már valószínűleg Nevada úthálózatán kerülgeti az emberi sofőrök által vezetett járműveket

A sofőr nélküli autó tesztelését persze nem úgy kell elképzelni, hogy fogják a robotjárművet és szabadjára engedik, a műveletet csakis szigorú feltételek mellett engedélyezték a nevadai illetékesek. A Google kocsijában a próbautak során mindenképpen két személynek kell tartózkodnia, egyikük a kormánykeréknél ül, míg a másik az autóban elhelyezett műszereket figyeli: a közlekedési lámpákat és a forgalom többi résztvevőjét érzékelő egységeket és az útvonaltervezőt – így az esetleges hibák és balesetek könnyedén megelőzhetőek.

A Google autót a forgalomba engedő nevadai közlekedési hatóságok döntése már a jövőt idézi, és a sajtónak nyilatkozó Bruce Breslow igazgató szerint az autonóm autók jelentik a személyi közlekedés következő lépcsőfokát, így a Különvélemény és a hasonló science-fiction alkotások önműködő járművei már nem csak álmok, hanem olyan technikák, amelyek már most fejlesztés alatt állnak, és akár egy évtizeden belül megjelenhetnek a hétköznapi életben. Ennek érdekében Nevada tavaly márciusban változtatta meg az ide vonatkozó törvényeket, így kaphatta meg a Google autója az első, az autonóm gépjárműveknek szánt – kifejezetten figyelemfelkeltő – piros rendszámot.

írta: Bate

# ITT A FACEBOOK CAMERA

## Avagy mire kellett a közösségi oldalnak az Instagram

Április elején nagy meglepetést (egyeseknél pedig komoly felháborodást) okozott a hír, miszerint a Facebook felvásárolta a népszerű fotókészítő és megosztó alkalmazást, az Instagramot. A kezdeti találgatásokra, hogy mégis mire kellett a közösségi oldalnak egy főleg képekben utazó program, a Facebook május végén adta meg a választ, méghozzá a Facebook Camera képében. Az egyelőre csak iOS-re elérhető alkalmazás borzasztóan egyszerű feladatokat lát el: fénykép elkészítése, az utólagos szerkesztés lehetősége, divatos szűrők használata, majd posztolás egyenesen a Facebookra – a saját képkészítő tehát pontosan azt tudja, mint a korábban felvásárolt program, csak a képek itt egyenesen a közösségi oldalon lévő profiloldalunkon landolnak. A korábbi „félelmekkel" ellentétben tehát az Instagram mégsem lesz a világ legnagyobb közösségi oldalának része, Zuckerberg cégének csupán megérte kifizetni egymilliárd dollárt (készpénzben és részvényopciókban) a bevált alkalmazásért (tehát a forráskódért és a szabadalmakért), mintsem, hogy lefejlesszen magának egy saját applikációt.

# EMBERT ÖLT A DIABLO

## A játék veszélyes üzem, főleg, ha nem figyelsz magadra

Szinte minden évben akad legalább fél tucat olyan hír, ami arról számol be, hogy a mérhetetlen függőség miatt a játékok halált okoznak. A megjelenését követően a Diablo III szinte minden rekordot megdöntött (3,5 millió eladott példány egy nap alatt, 6,3 millió egy hét alatt), és nem kellett sokáig „várni" az első tragikus hírre sem. A 32 éves Russel Shirley a játék megvásárlását követően három napon keresztül játszott a programmal, méghozzá étel, ital és alvás nélkül. A rendkívül egészségtelen maratonnak meg is lett a következménye, ugyanis a harmadik nap végén Russel szervezete nem bírta tovább a szünet nélküli igénybevételt, és a középkorú férfi szívelégtelenség következtében meghalt. A szerencsétlen eset ismét arra hívja fel a figyelmet, hogy a játékaddikció igenis veszélyes dolog, és hiába végtelenül szórakoztató egy-egy program, a jóból is megárt a sok, és a szervezetnek igenis szüksége van a pihenésre és a regenerálódásra. Ha ti még véletlenül sem szeretnétek Russel sorsára jutni, akkor mindenképpen olvassátok el a magazin 68. oldalán található cikkünket, amiben profi tippeket kaphattok a Diablo III (és más, hasonlóan sok időt igénylő játék) „túlélését" illetően.

➲ Május végén volt hét éve, hogy elindult a YouTube névre keresztelt videomegosztó oldal, amely minden képzeletet felülmúló sikereket ért el az elmúlt években. A hetedik születésnap alkalmával született hivatalos YouTube blogposztból kiderült, hogy a felhasználók percenként átlagosan 72 órányi videoanyagot töltenek fel a szerverekre (ami 24 órával több, mint tavaly ilyenkor). A nagyjából nyolcszázmillió felhasználóval rendelkező oldal sikerét várhatóan a jövőben sem fogja senki megközelíteni, és erről a fejlesztők is gondoskodnak, hiszen a YouTube időről-időre új szolgáltatásokkal bővül, a régiek pedig az állandó finomhangolásoknak köszönhetően tartják a színvonalukat.

➲ A világszerte egyszerűen összeszerelhető és dizájnos bútorokat kínáló svéd IKEA 2012-ben szintet lép, ugyanis még idén szeretnék bevezetni az Uppleva bútorcsaládot, ami már nemcsak a technikai eszközök tárolására lesz alkalmas, de tartalmazni fog egy komplett szórakoztatóközpontot is. Az Uppleva – az IKEA hagyományaihoz híven – többféle formában lesz kapható, de minden variáció rendelkezni fog egy 1080p-s LED TV-vel (négy különböző méretben), ami 2.1-es hangrendszerrel, wifivel, és Blu-Ray lejátszóval lesz kibővítve. A TV 400 Hz-es lesz, és rendelkezni fog legalább 4 HDMI és 2 USB kimenettel. A lakás átrendezésével persze még mindenki ráér, hiszen a tervek szerint az új bútorcsalád csak 2013-ban lesz kapható hazánkban.

➲ A Samsung legújabb nagy dobása, a Galaxy S III május 29. óta elérhető Európában, az Egyesült Államokban pedig június közepétől lesz beszerezhető. Ez idáig ugyan nem egy nagy hír, de egy Samsung-alkalmazottól származó információ szerint az új okostelefonra a bejelentést követően 145 ország 290 szolgáltatója mintegy 9 milliós előrendelést adott le. A készüléket már most az iPhone legnagyobb riválisának tartják, ami a specifikációkat látva (1 GB RAM, négymagos, 1,4 Ghz-es CPU, 4,8"-os HD Super AMOLED kijelző, 16/32/64 GB memória, 4G támogatás) nem meglepő.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

# HARDVERMENTŐÖV

## SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

### GÉPFEJLESZTÉS (DIABLO III ÉS GUILD WARS II)

Üdv Gurusok!
Olyan problémával fordulnék hozzátok, hogy ugye ezen a hétvégén volt a Dio3 nyílt bétája (amit úgy vártam már, mint a messiást), és sajnos valamilyen oknál fogva, tömeges harcoknál vagy szimplán egy 5 fős partynál (van, mikor ezek a kritériumok sincsenek, szimplán soloban tiszta mapon) egyfajta slow-motion szerű lag jelenik meg hébe-hóba, ami számomra igencsak aggasztó, mivel a Skyrimet meg 80 fps-sel viszem high grafikai beállításokkal 1280x1024-ben. Legelső kérdésem, hogy szerintetek mi lehet az oka, ha ilyen gépem van (Everestből kihalászott adatok következnek):

- CPU Type: QuadCore AMD Phenom X4 Black Edition 9600, 2277 MHz (11.5 x 198)
- Motherboard Name: MSI K9N2 SLI Platinum / K9N2 Zilent (MS-7374) (2 PCI, 1 PCI-E x1, 2 PCI-E x16, 4 DDR2 DIMM, Audio, Video, Gigabit LAN)
- Motherboard Chipset: nVIDIA nForce 750a SLI, AMD K10
- DIMM1: Kingmax KLDE88F-B8KU5 2 GB DDR2-800 DDR2 SDRAM (5-5-5-18 @ 400 MHz) (4-4-4-12 @ 266 MHz) (3-3-3-9 @ 200 MHz) - ebből van 2db a gépemben-

A VGA-m pedig NVIDIA GeForce GTS 250 (1024 MB).
Második kérdésem pedig az lenne (ami arra ösztönzött engem, hogy írjak nektek), ha én azt szeretném, hogy a GW2 és a Dio3 problémamentesen szaladjon a gépemen, mit cseréljek ki rajta? Vagy vegyek kompletten új gépet ehhez a tervhez? Előre is köszönöm a választ! Üdvözlettel:

JOCI

**Kedves Joci!**
**A nyílt bétához nekem is volt szerencsém (bár egy 3 éves üzleti notebook esetében ezt szerencsének aligha lehet nevezni), én messzemenő következtetéseket nem vonnék le belőle, tekintettel arra, hogy a végleges változat valamivel jobban optimalizáltnak tűnik – ezt azoktól hallottam, akik már tolják. A teljesítménytesztekből kiindulva a géped elég kell, hogy legyen még 1920x1080-as felbontáshoz is. Javaslom, hogyha a végleges változat is hasonló dolgokat produkál, akkor próbáld meg feltenni a legújabb NVIDIA drivert a videokártyádhoz, ha ez sem segít, akkor pedig érdemes lehet Low-ra levenni az árnyékokat, vagy teljesen kikapcsolni őket (utóbbi nagyon sokat gyorsít a játékon). A Guild Wars II se hiszem, hogy lényegesen nagyobb követelményt támaszt a gépeddel kapcsolatban, a négymagos processzorral talán még többet is tud kezdeni, mint a Diablo III, amely szinte teljesen érzéketlen az ilyesmire.**

### LAPTOP VÁSÁRLÁS

Segítségeteket szeretném kérni. Szeretnék venni egy laptopot, mivel a mostani (HP ProBook 4510s) már nem elég erős. A keretem kb. 240 000-300 000 Ft. Alapkövetelmény az lenne, hogy a Battlefield 3 legalább közepes grafikán szépen fusson rajta. Ezért úgy gondoltam, procinak minimum egy i5-ös lenne a megfelelő. Grafikus kártyának Ati-t szeretnék, 1.5 GB körül. Ami még nagyon fontos lenne, hogy legyen numerikus billentyűzete. Operációs rendszer nem szükséges. Válaszotokat előre is köszönöm, hű olvasótok:

JÓZSEF

**Kedves József!**
**A mostani géped utódja (HP ProBook 4530s) akár megfelelő is lehetne a feladatra, ráadásul már 200 ezer forint alatt is megvehető dedikált kártyával, de félek tőle, hogy a Radeon HD6490M kevés lenne a tervedhez, erősebb VGA-val pedig sem ez, sem az eggyel jobb minőségű (HP ProBook 6560b) üzleti gép nem kapható (ahogy a csúcskategóriás EliteBook 8560p sem). A Pavilion dv6 sorozat teljesítmény szempontjából abszolút ideális lenne számodra, hiszen az AMD Llano platformja processzor szintjén elegendő a Battlefield 3-nak, a Radeon HD6750M pedig még tovább gyorsítható a CPU-ba integrált HD6520G-vel, így Crossfire-ben működhetnek együtt. A probléma inkább az, hogy a dv6 minőségben nem nyújt annyit, mint a mostani készüléked, így kérdés, hogy hajlandó lennél-e az üzleti vonalból engedni a teljesítmény növelésének érdekében, vagy amennyire lehet, maradnál az üzleti megoldásnál. Életképes kompromisszum lehet a kifutónak számító Lenovo ThinkPad T520, amelynek Quadro videokártyája valójában egy GeForce GT 520M-nek felel meg, de ez se lesz érezhetően gyorsabb a fent említett Radeon HD6490M-nél. Nem üzleti vonalon alternatíva lehet még az Acer Aspire 5755G GeForce GT 540M-mel, illetve (ha találsz még valahol, akkor) az Asus N55SF GT 555M-mel. Én amondó vagyok, hogyha az időd nagyobbik részét nem a Battlefield 3 fogja kitenni, akkor érdemes megmaradni az üzleti vonalnál, hosszabb távon rosszabbul jöhetsz ki egy gyengébb minőségű masinával, hiába gyorsabb.**

### ÚJ PC

Már régóta tervezgetem, hogy veszek végre egy új gépet, de nem tudom, hogy a konfiguráció, amit tervezek megvenni, összepasszol-e? Az lenne a kérdés, hogy az alábbi konfiguráció működne-e, mármint kompatibilisek egymással az alkatrészek meg a méretek jók-e stb.? Szóval a konfig:

- VGA: Gainward Bliss GeForce GTX 560
- CPU: Intel Core i5-2400
- Alaplap: MSI P67A-C43
- HDD: WD Caviar Blue 1TB 7200rpm
- Memória: 2db Veritech 4GB DDR3-1333MHz
- Táp: Chieftec iArena 450W

Tehát ez lenne az. Az lenne akkor ugyebár a kérdés, hogy működne-e ez a konfig így, hogyha nem, akkor légy szíves javasolj másikat kb. ebben az árkategóriában. Az fontos még, hogy csak másfél hónap múlva tudnám megvásárolni, addig külföldön vagyok!
Üdv:

SHIFT

**Kedves Shift!**
**Az általad kiszemelt gép abszolút működőképes, nem szükséges egyik alkatrész cseréje sem kompatibilitási vagy egyéb problémák miatt.**

### BF3 ULTRA

Ezen a gépen elmenne ultra grafikán a BF3 multiplayer?
Intel Core i5 2400 3,1 GHz / 4GB RAM / 1TB / ATI HD6850 / DVD-RW / Windows 7 Home Premium
Előre is köszi!
Hű előfizető és egyben olvasótok:

SÜTEE55 (ANDRÁS)

Ui: Jó a guru, csak így tovább;)!

**Kedves András!**
**Bár felbontást nem írtál, Ultra beállítások mellett játszható értékeket fogsz kapni, de 1920x1080-ban már tapasztalhatsz egy-egy belassulást húzósabb helyzetekben. 1680x1050-ben nem lesz igazán gond. A multiplayer ugyanakkor egy érdekes műfaj, mert ha egyszerre nagyon sokan vagytok a pályán, elképzelhető, hogy a single playernél tökéletes beállítás már kevés lesz. Javaslom, hogy alapvetően High beállítással kezdj neki a többjátékos módnak, és ha úgy érzed, hogy megvan az a sebesség, amelyből még lehet engedni, akkor lődd csak át a beállításokat a maximumra (látványban nem sok különbséget fogsz tapasztalni amúgy).**

## GÉPFEJLESZTÉS

Sziasztok!
Asztali számítógépemnek szüksége lenne már egy kis tuningra. Szeretném, ha még jó sok évig megbízhatóan tudná futtatni a legjobb játékokat! (Elsődleges cél a Battlefield 3 lenne.)
A konfigom:
- Processzor: AMD Athlon(tm) 64 X2 Dual Core Processor 5000+, 2612 MHz
- Videokártya: NVIDIA GeForce 8600 GT
- Memória: Fizikai: 2046 MB (Lapozó: 4092 MB)

Mit kéne cserélni, venni, vagy mit ajánlatok? 100 ezres keretem van rá, ebbe kéne beleférnie. Köszi a választ előre is!

**Szia!**
**Sajnos az a szomorú hírem van, hogy a géped abszolút kiegyensúlyozott, amely a megvásárlásának pillanatában előny volt, hiszen a processzort nem fogta vissza a videokártya és fordítva, viszont gépfejlesztésnél ez hátrányba csap át, hiszen mindkettőt egyszerre kell cserélni. Sajnos a processzorod típusából kiindulva vélhetően olyan alaplap van alatta, amely BIOS frissítéssel sem képes kezelni az újabb AMD központi egységeket, így kénytelen leszel az alaplaptól, a processzortól és a videokártyától is megválni. Ha a memóriád DDR3-as és legalább 1333 MHz-es (illetve nem 2x1 GB-ról, hanem 1x2 GB-ról beszélünk), akkor azt érdemes lehet átmenteni az „új gépbe", bár ezt is erősen megfontolnám, hiszen eladásnál jó pont lehet a vevőnek, ha készen kap egy fél gépet, illetve újonnan én már nem vennék masinát 8 GB (2x4 GB) RAM alatt.**

**Ami 100 ezer forintba beleférhet, és abszolút járható útnak tűnik számomra, az egy Core i3-2120-as processzor (30 ezer Ft), egy hozzá passzoló, az igényeidnek és a pénztárcádnak megfelelő LGA-1155-ös alaplap (12 ezer Ft-tól, átlag 22 ezer Ft), a már említett 8 GB DDR3-1333 memória (12 ezer Ft), illetve egy Sapphire Radeon HD6850 1 GB Vapor-X videokártya (36 ezer Ft, érdemes rá lecsapni minél előbb, mert ki fog futni!). Ez összességében legalább 90 ezer forint, de ha nem a legolcsóbb alaplapot választod, akkor is ki fogsz jönni 100 ezer forintból. A HD6870-re nem érdemes kidobni 50-52 ezer forintot, hiszen az 50%-os felár mellett mindössze 15-20%-kal gyorsabb a HD6850-nél. Nem árt még utána járnod, mennyire erős a tápegységed, ha nagyon régóta szolgál, megéri egy jobb minőségű Corsair, esetleg Chieftec vagy FSP variánsra cserélni (10-15 ezer forintos kiadás).**

## GÉPFEJLESZTÉS II.

Sziasztok!
Kb. már egy fél éve akarom fejleszteni a gépem, de eddig a nagybátyám (ő is egy „pc guru") mindig lebeszélt, mert szerinte, ha egyszer fejlesztem a gépem, akkor az utána lévő években is fejleszteni akarom majd, és ez pénzkidobás. Eddig hallgattam rá azért, mert még tudtam a gépen futtatni az újabb játékokat, de most már nem. Ezért most meglépném a dolgot, és beruháznék egy gép tuningba, de nincs nagy keretem rá, ezért okosnak kell lennem. Nos, ezért írok nektek. Min kéne fejleszteni ebből a konfigurációból szerintetek?
- Processzor: Intel Core 2 duo E7300 2666 MHz
- Alaplap: ASUS P5QL PRO
- Videokártya: Ati/AMD Sapphire Radeon HD4830 512MB
- RAM: 2db Kingstone KHX8500D2/1GN DDR2-SDRAM 533MHz

Nos?
Buzgó olvasótok:

V. BARNABÁS

**Kedves Barnabás!**
**Nem írtad, hogy milyen felbontáson játszol, milyen beállításokkal, és melyek azok a játékok, amelyek nem mennek már megfelelő sebességgel. A Radeon HD4830-as videokártya manapság még elegendő kellene, hogy legyen alacsony/közepes beállítások mellett magasabb felbontásban is (bár az 512 MB miatt egyre neccesebb a helyzet), de az tény, hogy a Core 2 Duo E7300 nem számít igazán erőműnek a mai mezőnyben. Nálad is az a helyzet, hogy a processzor és a videokártya remekül passzol egymáshoz, így bármelyiket cseréled, a másik vissza fogja húzni. Én elsősorban egy memória upgrade-et vizsgálnék meg, ha tudnál valakitől kérni még 2 GB-ot, elképzelhető, hogy hamar kiderülne, hogy valójában csak egy „filléres" frissítésről van szó. Amennyiben 4 GB memóriával sem érzel jelentős változást, akkor kellene elkezdeni gondolkodni egy gépfejlesztésen.**

**A probléma az, hogy a mostani alaplapodba passzoló processzornál lényegesen gyorsabbat nem fogsz tudni beletenni (bár kapható négymagos Core 2 Quad a használt piacon, nem biztos, hogy érdemes beruházni rá), ráadásul a memóriáid is csak a DDR2-es szabványnak felelnek meg, míg a ma kapható rendszerek mindegyike DDR3-at támogat. Ez azt jelenti, hogy magának a processzornak a cseréje magával hozza az alaplapodnak és a memóriáidnak a cseréjét is, amely alsó hangon egy 50 ezer forintos kiadás (LGA-1155-ös alaplap, Core i3-2120, 4 GB DDR3-1333 RAM) és akkor még a videokártyáról szó sem esett. A VGA csere is belekerülne vagy 40-50 ezer forintba (ha nem akarod egy év után lecserélni), amelyből persze levonható a HD4830 használt piaci ára, ha el tudod adni (ez nagyjából 12-13 ezer forint lehet manapság). Nehéz megmondani, melyik az okosabb lépés, ha nem vagy rest, esetleg megpróbálkozhatsz a mostani processzorod túlhajtásával is, egy 3.0-3.2 GHz-et könnyedén ki lehet belőle hozni, az interneten (vagy akár korábbi újságaink egyikében is) találsz ehhez útmutatót. Ha VGA cserére kerülne a sor, ajánlott vétel most a kifutónak tekinthető Radeon HD6950 (57 ezer forint körül), olcsóbban pedig a HD6850 Vapor-X változata a Sapphire-től (36 ezer forint körül).**

## PROCESSZOR CSERE

Üdv!
A következő kérdéssel fordulok hozzátok: szeretném kicserélni a processzoromat egy újra.
Jelenlegi konfigom:
Alaplap: Gigabyte GA-MA74GM-S2H v1
Processzor: DualCore AMD Athlon 64 X2, 2600 MHz (13 x 200) 5000+
Ram: 4GB Kingston 1066 Mhz
Videokártya: Ati Radeon HD 5830
Táp: 400W Mercury
Én ezt a processzort néztem ki: AMD Phenom II X4 965 3400MHz
Az a kérdésem hogy ez a processzor jó lesz-e, és a táp bírni fogja-e. A gépet játékra használom. Vagy ha nem jó, ti milyen processzort ajánlotok?
Hű olvasótok:

BENCZE BENDEGÚZ

**Kedves Bendegúz!**
**Sajnos az alaplapodba lényegesen gyorsabb processzort nem nagyon tudsz tenni, mivel hivatalosan nem támogatja az elmúlt 2 évben megjelent központi egységek egyikét sem. A kinézett CPU-val egyébként semmi probléma nincs, de alaplap csere nélkül sajnos nem fogod tudni használni.**

## ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

## RÉGI GÉP FEJLESZTÉSE

Sziasztok.
Van nekem egy számítógépem, ami már nem a legjobb. Az újabb játékok már csak kevés FPS-sel vagy egyáltalán nem indulnak el rajta (Batman: AC 10-15fps), a gép leírását csatolt file-ként átküldtem (AMD Athlon 64 X2 5000+, 1 GB DDR2 RAM, AMD Radeon HD4550). A kérdésem tehát az lenne, hogy mit ajánlatok, mi tudnék tenni azért, hogy minél jobb legyen, de ne legyen túlzottan drága? Vagy már nem éri meg bővíteni, és érdemesebb venni inkább egy újat?
Erről szeretném a véleményedet/véleményeteket kérni.
Bármilyen segítséget szeretettel fogadok, a válaszokat előre is köszönöm.

TOMI

**Kedves Tomi!**
**Jó hírem van abból a szempontból, hogy viszonylag olcsón meg lehet úszni a géped fejlesztését, hiszen még abban a stádiumban van, amikor nem feltétlenül éri meg kukázni az egészet és egy teljesen új platformot építeni. A CPU-d még viszonylag elfogadható a mai játékok számára, a probléma a memória mennyiségével és a videokártyád típusával van. A memóriát illetően erősen javasolt egy 2 GB-os DDR2 típusú modul beszerzése (8 ezer Ft), VGA terén pedig egy Radeon HD7750-nel (28-30 ezer Ft) jársz a legjobban, hiszen így valószínű, hogy tápegységet se kell cserélned.**

# LEVROV

levrov@pcguru.hu

## MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

**Kicsit furcsa,** hogy ezúttal nem azért írom hajnalban a levrovot, mert a lapzárta legutolsó napján jutott eszembe a dolog, hanem mert segítettem apósomnak behordani vagy húsz kaptár méhet egy akácosból. Marha ideges dolog ám húsz kaptár méh, ha hajnal négykor arra ébrednek, hogy valakik épp kocsira pakolják őket, mire végeztünk a dologgal, már olyan zúgás volt, mintha a Fradi B-középbe ültünk volna be lila-fehér mezben. Szerencsére komolyabb balhé nélkül megúsztuk, a halálosan felmérgesített méhek a dobozokban maradtak, én meg úgy döntöttem, hogy ha már úgyis tornáztam egyet reggel, akár a levrovot is megírhatnám – ki is jelenteném rögtön, hogy ennek semmi köze ahhoz a tizennégy darab ideges e-mailhez, ami az elmúlt egy hétben érkezett Bate-től „Hol van már a levrov" témakörben. Na, azokból a levelekből pont az az ideges zúgás hallatszott, mint reggel a méhkaptárak felől. Ráadásul annyival rosszabb a helyzet, hogy Bate mézet sem gyárt.

### MINECRAFTBÓL ÖTÖS

**Hello Miguel !**

1 hónapja történt, hogy a haverokkal összeülve, egy házilag összebarkácsolt Minecraft szerveren elkezdtünk építeni, de nem akármit. A célunk nem volt kisebb, mint 1:1 méretarányban megépíteni az iskolánkat! Ezt csak poénból terveztük, meg hogy ezzel azért lehet feszíteni, de a technika tanárunk is ráakadt a videóra, amit a kész iskoláról készítettem! Teljesen beparáztunk, hogy ezért mit fogunk kapni, ugyanis elég nagy a szigor a mi sulinkban, de meglepődtünk! A tanár azt mondta, hogy ez valami elképesztően jól sikerült! A szórakozásból épített iskolából végül fejenként egy ötös, egy modell-makett győzelem és egy prezentáció alól való mentesség lett. Köszönjük Minecraft! A kérdésem az lenne, hogy veletek történt-e hasonló esemény?

**BOCI008**

**Kicsit azért furcsálltam volna, ha ez a dolog felidegesíti a tanárokat, régebben mi nagyjából ugyanezt akartuk megcsinálni, csak gyufából, de végül nem lett kész a negyede sem, mert sokkal jobb móka volt lekaparni a gyúlékony port a gyufa végéről, és... Na, de nem adok ötleteket, a múltkori telefonos dolog is épp elég volt. Szóval hasonló nem történt, ráadásul én Minecraftban is meglehetősen béna vagyok, kockásított alapanyagból is képes vagyok görbe házat építeni, nem hiába buktattak meg műszaki rajzból többször is, egy egyenes vonal meghúzása is komoly gondot okozott, pláne egy hatlapfejű csavar megszerkesztése. Ott is hagytam azt a főiskolát – na, nem mintha bármilyen más lehetőségem lett volna ezek után, ugye. Visszatérve a leveledre: az ilyen dolgok azok, amivel elfogadottabbá tehetjük a játékokat. Nyilván az lenne az igazi, ha egyszer végre minden tanár belátná, hogy semmi sem erősíti úgy a csapatszellemet, mint 48 órányi folyamatos Counter-Strike, de a Minecraft jó alapanyag (csak ki ne derüljön, hogy zombik vannak benne). Hogy a szerkesztőség többi tagja csinált-e bármi ilyesmit, fogalmam sincs, de várj, felhívom őket – öt negyven van, már tuti mindenki felébredt.**

### MIKOR, HOGY

Én csak annyit kérdeznék, hogy ki, mikor került be a PC Guru szerkesztőségébe?

**VARIZLI**

**Nos, ez eddig komoly titok volt, de lássuk. Chris ugye nem került be, ő eleve ott volt, egyes vélemények szerint valószínűleg még Chuck Norrisszal verekedett meg a pozícióért valamikor az írott történelem hajnalán (Chuck az akkor szerzett csúnya verés nyomait próbálja palástolni a szakállal). Bate jelenléte valójában a nemzetközi Lego-maffia megerősödését jelzi, 2007-ben rengeteg elhallgatott műanyagkockás gyilkosság volt, védelmi pénzt nem akartunk fizetni, hát maradt az, hogy átmenetileg megtűrjük az egyik sameszukat. A helyemre érkező két ember kiválogatása sem ment nehezen. A földön túli erők segítségében bíztunk, és nem is kellett csalódnunk, Mo egy Kindertojás belsejéből pottyant elénk, Wilson pedig egy kínai szerencsesüti közepében éldegélt egészen mostanáig. Peti, a dizájner élete jóval kalandosabb, ő az idegenlégióból szökött, durva dzsungelharcos fogásokat ismer, és azt gondolja, hogy egy digitális rajzolótábla mögé bújva megúszhatja a szerződéséből hátra maradt három évet. Hát, tömören összefoglalva ennyi a Guru rövid története, és ez a válasz mindenkinek szól, aki „mi kell ahhoz, hogy nálatok dolgozzak" témában küldött levelet a hónapban.**

### DEMO NYOMÁBAN

**Sziasztok Gurusok!**

Nem találom fel a spanyolviaszt a témámmal, de szerintem egy érdekes kérdés marad, és talán valami új perspektívát láthatok meg: hová tűntek a játékok demói?

5-10-15 éve egy játéknak majdnem mindig volt demója, ma meg, ha van, az maga a csoda. Mi változott meg? Sokan fogják a gazdasági helyzetre, de én nem értem meg ezt az érvet. Egy demó viszonylag kevés erőforrást igényel (hiszen általában az első néhány pálya az), azonban ha hangulatos, izgalmas, könnyedén megnyerheti a potenciális vásárlót. Ugyanakkor persze vannak béták, de ezek többnyire a többjátékos mód egy szeletét mutatják be, ami persze egy nagyszerű dolog. De mi van a singlivel? Vagy a lassan átlag 4-5-6 órányi kampányok már nem kapnak ekkora figyelmet?

Kíváncsi vagyok, tudtok-e valamit, amit én nem, ha igen, feltétlenül osszátok meg! :)

Hű olvasótok!

**SNOWMEN**

**Közkeletű tévedés az, hogy a demók nem igényelnek erőforrást, hiszen csak néhány pálya az egész. Egyrészt manapság már igen ritka a klasszikus értelemben vett pályákra osztott játék, egy nagy, élő, lélegző világból pedig igen nehéz (mind játéktechnikai, mind**

játékmeneti szempontból) kihasítani egy darabot. Ezen kívül azt sem árt tudni, hogy egy demo véglegesítéséhez ugyanúgy komoly csapat kell, és hatalmas luxus munkásokat elvonni a játék készítésének vége felé, amikor a legnagyobb szükség van arra, hogy mindenki az erejét megkétszerezve dolgozzon. Amúgy leginkább talán a PC-s demók tűntek el, és ennek valóban gazdasági okai vannak, érdekes módon, Xbox 360-on rendszeresen érkeznek előzetesek. A bétákat sem véletlenül indítják a cégek. Egy-egy ilyen alkalom általában már nem azért indul el, hogy a fejlesztők átadják a hibakeresés lehetőségét a leendő vásárlóknak, hanem hogy a saját később használni tervezett felszerelésüket (szerverek, kiszolgálók, egyéb online infrastruktúra) kipróbálják.

És ami a legjobb: a felhőalapú játékszerverek, mint a Gaikai és az Onlive pont ezt a szegmenst célozták meg. Hamar eljöhet az az idő, amikor az emberek a Facebookon próbálják ki a legújabb játékokat (Mass Effect 2, DiRT 3 – én ezeket próbáltam ki, egy netbookkal, bő fél évvel ezelőtt a bétateszt alatt), és ha tetszik nekik, egyetlen kattintással meg is vásárolhatják őket. Addig meg marad a torrentbolt, és ha tetszik, tessék megvenni. (Igen, leírtam, mindenki így csinálja Magyarországon, függetlenül attól, hogy én mit írok ide a kis szemétdombom árnyékában.)

## A KARIKA NEM VÉLETLEN

**Szia Miguel!**

Először is szeretném kifejezni elismerésemet az újság iránt, mert BAROMI JÓÓÓ.
Nos, rá is térnék a témára:
Régebben apukám gépén játszottam, csak azt teleraktam mindenféle béna játékkal. Apukám végül csak karácsonyra volt hajlandó észrevenni, hogy a gépet 90%-ban játékra használom, ezért vett nekem egy jó gépet, ami az idei játékokhoz már teljesen elavult. Már lassan 3 éve könyörgök a szüleimnek, hogy engedjék már meg nekem, hogy játszhassak 16-18-as játékokkal már most 13 évesen. De nem engedték meg. Már mindenki körberöhög, hogy ugyan miért nem játszhatok 16-18-as játékokkal. Még a totál stréber haverom is azt mondja, hogy filmeken oké, na de játékokon ki az a hülye, aki nézi a korhatárokat.
Egyszer nem is olyan régen sikerült egy olyan érvvel hatnom egy kicsit anyámra, hogy én értelmes fiú vagyok így tudom, hogy milyen játékokat tudok bevállalni és milyet nem. Pl. ilyeneket hogy BF meg COD-ok ezeket be tudom vállalni, mert nem tartalmaz semmilyen olyan anyagot, amitől teljesen meghülyülnék, vagy agyrázkódást szenvednék, mert éjszaka folyton forgolódok, a fejem rázom miközben ordibálva verem a falba a fejemet, ezek után meg leesek az emeletes ágyamról. De ilyeneket hogy Alan Wake meg Amnesia ilyeneket nem tudnék bevállalni, mert olyan baromi ijesztőek. Ezek után azt mondta anyukám: Majd apukáddal megbeszélem. Ennyit értem el 3 év könyörgéssel. Nos, a szüleim igen szemetek a PC-s dolgokban szerintem, mert míg a többi haverom csak kijelentő módban közli a szüleivel, hogy felrak a gépére egy játékot, letölt valamit, bármit telepít, én nekem részletes „előadást" kell tartanom róla, meg kell néznem 20 cég honlapján, hogy hányas karika, miről szól, milyen gépigényű, milyen effektusok vannak benne, amik esetleg rondák, stb.
Aztán a gépemen 80GB hely van összesen, aminek a felét lefoglalja a videokártya. Csoda, hogy egyáltalán sikerült felpasszíroznom rá 6 db játékot. 2 db játék van, amit megengednek: COD1 és a Team Fortress 2. Utóbbiért 9, nem napot, HÓNAPOT kellett könyörögnöm.
Nos, most már nyilván érzed, hogy nekem van valami hátsó szándékom ezzel a levéllel. Ami a következő:
Valahogy levélben egy jó érvvel, indokkal meg tudnád győzni a szüleimet levélben arról, hogy én játszhassak 16-18-as játékokkal? Természetesen levélben értesítelek a fejleményekről, hogyha szeretnéd.
Válaszodat előre is nagyon köszönöm:

**MOZZESS**

Ui: Miért pont most írom ezt a levelet? Nos azért, mert már persze fel vagyok készülve, hogy engedélyezik nekem a dolgokat, így már rég meg van írva a listám, hogy szépen egyszerre rájuk zúdítsam a kb. 150 db játékból álló listámat. Természetesen ez már azóta változott, csak már régen nyúltam hozzá, ezért pl. a Risen 2 nincs lehúzva, amiről később kiderült, hogy elég béna. A lényeg, hogy a listám élén a 2010-es Medal of Honor szerepel. Játszottam már unokatesómnál vele rengeteget, és tökéletesen megfelel mind értékelési, mind grafikai, mind gépigényi, mind élményi, mind nehézségi minden elvárásomnak. Úgyhogy baromira kell!

**Először azt akartam írni, hogy nehéz helyzetbe hozol, de aztán rájöttem, hogy szülőként már teljes joggal átállhatok az erő sötét oldalára, és tanácsolhatom a következőket.**

**Akármennyire is nehéz, el kell fogadnod, hogy márpedig a korhatár-besorolások nem a felnőttek véletlen szeszélye folytán alakultak úgy, ahogy most állnak. Én elhiszem, hogy te már úgy érzed, hogy nem tehet veled semmi rosszat egy program, aminek a legveszélyesebb része az a doboz, amire a neked nem tetsző korhatár-karikát (pontosabban -négyzetet) nyomtatták, de ettől még nincs igazad. A saját fiamon látom (oké, ő 2,5 éves, nem 13), hogy a 6 éves kor alatt nem ajánlott cuccok is teljesen kiforgatják önmagából, és valami ilyesmi van szerintem idősebb korban is. Két dolgot tudok mondani segítségképp.**

**1. Vannak iszonyatosan jó játékok a te korosztályodnak is. Egy halom kaland- és stratégia várja, hogy játssz vele, de szerintem lesz olyan FPS is, és ha nem hajnal lenne, istenuccse meg is nézném.**

**2. Szerintem rossz irányból közelíted meg a dolgot. Ne azt kérd a szüleidtől, hogy látatlanban engedjenek oda bizonyos játékokhoz, hanem azt, hogy üljenek veled oda 10 percre, és nézzétek meg együtt. Valószínűnek tartom, hogy a legdurvább címek így sem csúsznak majd át, de például egy Battlefieldben nem sok gonoszságot tudok felfedezni – a CoD a történetközpontúsága mondjuk már más tészta, de ott lehet azzal érvelni, hogy már a Mad Max 2-t is láttad (tényleg, láttad?), és az százszor durvább.**

**A másik meg, hogy – és tudom, hogy ennek belátásához még kell néhány év – nem az a szerencsés, aki bármit megtehet, mert a szülei nem foglalkoznak vele. Manapság kevés nagyobb felelőtlenséget tudok elképzelni egy szülő részéről, mint hogy hagyja, hogy a gyereke bármit letöltsön az internetről. Eleve nem jelent túl sok jót a jövőre nézve, hogy már gyerekként azt szívja magába mindenki, hogy természetes dolog a warezoldalakról letölteni, de ha még tartalmi kontroll sincs, nos, az később vissza fog ütni. Nekem is számtalan olyan osztálytársam volt, akit irigyeltem amiatt, hogy a szüleiket nem érdekelte, hogy rossz jegyet kaptak, de mikor mostanában összefutok velük a híres gyorsétterem pultjánál, és nem tudunk beszélgetni, mert mások is vásárolni akarnak, nemcsak én, na, olyankor titokban mindig visszamegyek az időben, és lehúzok a gyerekkori önmagamnak egy méretes fülest.**

**Amúgy ha elküldöd a listádat, szívesen bejelölgetem, hogy mik azok a címek, amikkel kapcsolatban érdemes beszélgetni a szüleiddel, mert bár a besorolásuk szerint idősebbeknek szólnak, valójában nem jelentenek különösebb veszélyt, legalábbis a saját tapasztalatom alapján. Viszont a végső döntés az övék, és ez így is van jól attól függetlenül is, hogy nem lesz belőled tömeggyilkos akkor sem, ha mostantól minden szabadidődet CoD-ozással töltöd. (Igen, kedves szülők, az ír whiskyt szeretem.)**

## HÁROM KÉRDÉSRE MEGFELELJEN

**Kedves Miguel!!**

1. Ha lehetne készíteni saját operációs rendszert, milyen ötletekkel látnád el?
2. Mit tennél, ha egy robbanás következtében rajtad kívül minden megsemmisülne, kivétel egy olyan számítógép, amelyen csak City Interactivos játékok vannak?
3. Te már észrevetted, hogy némelyik játéknak cseppet sem olyan a gépigénye, mint ami le van írva?

A válaszodat köszönöm:

**BALÁZS**

**Háh, ezek igazán könnyű kérdések. A legmegfelelőbb operációs rendszer egyrészt anélkül működne tökéletesen, hogy én agyvérzést kapjak a folyamatos teendők miatt, másrészt, ha ezzel megvan, a processzoridő fennmaradó részében igazán megírhatná helyettem a... Hát, elsőre csak annyit akartam írni, hogy „a levrovot", de ha azt meg tudná írni, akkor tulajdonképpen bármi sikerülne neki. (Persze az is egy lehetőség, hogy már évek óta ez történik.) Ha minden megsemmisülne, akkor azt hiszem,**

**nem lennék kisegítve egy olyan géppel sem, amin csak Sid Meier játékok vannak, kivéve persze akkor, ha a minden alól legalább egy erőmű kivételt jelentene. De nem, még akkor sem hiszem, hogy azzal tölteném az időt, hogy ülök a gép előtt. Végre egyedül lehetnék a világ bármelyik vidámparkjában (kivéve persze, ha azok is eltűntek).**

**A harmadik válaszom: igen, észre, hogy csapná magát lábujjkörmön mindenki, aki a játékok minimum követelményeit összeállítja. Nem is feltétlenül azért, mert nekem folyamatos gondom lenne az alsó szint megütésével (hé, lassan 10 éve nyolc órában dolgozom, az a minimum, hogy normális gépem van), hanem mert így nem nagyon tudunk mit válaszolni a „szerintetek XY játék menne ezen a konfigon" kezdetű levelekre.**

## HAJRÁ!

### Hello Miguel és PC Guru!

Elkezdtem gondolkodni így év vége felé, hogy lehet, hogy el kéne kezdeni tanulni. A félévet sikerült bukással zárnom, ráadásul nemcsak egy, hanem kettő tantárgyból is. Persze most már azért javítottam, de most is nagyon esélyes vagyok rá, hogy lecsússzak, és akkor durva nyaram lesz, és persze ez nagy szégyen is. Persze lehet, hogy nemcsak én bukok az osztályból, hanem többen is, de anyám mindig azt mondja: „engem nem érdekel más". A tanárokat megkérdeztem, ők azt mondták, ha igyekszem, akkor átmegyek. Így hát ez jó jel nekem. Ebből fakadóan lenne egy kérdésem, hogy nálatok bukott-e valaki a szerkesztőségben? Ha igen, akkor hogy vészelték túl a pótvizsgát? Mikor elküldöm ezt az üzenetet, akkor már utána tanulhatok is, és most történelemre kell pont, amit nem is értek. Az igyekezet meglesz, mert ha megbukok, akkor nem lesz PC GURU a nyáron, és akkor tuti unalmas nyaram lesz.

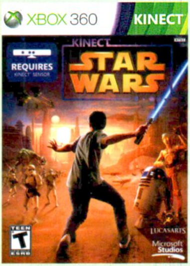
DÁVID

**Mielőtt válaszolok, szeretném tisztázni, hogy semmilyen, általunk elért negatív rekord nem mentesíti a jövő nemzedékeit abban az esetben, ha megbuknak, például műszaki rajzból. Vagy diszkrét matematikából, amiről amúgy a mai napig fogalmam sincs, hogy mitől diszkrét, engem például annyira indiszkrét módon vágtak meg belőle idestova 13 éve, hogy azóta is csak pislogok. De ez főiskola, általános és középiskolában nem voltak bukásgondjaim, és ennek leginkább egy titka volt: délutánonként két órát tényleg semmi mással nem foglalkoztam, mint a házikkal. Tudom, hogy iszonyatos csalódás ezt hallani, de ha csak az év végén kezdesz el vakarózni, akkor már lehet, hogy késő. Persze ezzel most nem azt mondom, hogy hagyd a csudába az egészet, mert esélyed sincs, sőt – a teljes szerkesztőség nevében drukkolok majd. Csak annyit kérek, hogy jövőre eleve ne kerülj bele ebbe a helyzetbe.**

**A többiek nevében nem tudok beszélni. Rémlik, hogy Bate-nek volt valami papneveldés kalandja, ha jól emlékszem matekból rántották meg gimnázium első osztályában félévkor, és Christ ismerve azon sem lepődnék meg, ha nemcsak a környék bozótosait gyűjtötta volna fel, de minimum három iskoláját is... De mondom, tanulni fontos. Nagyon bánni fogod később, úgy 10-15 év múlva, ha most lazsálsz, főleg mert most még képes vagy tanulni, ha meg ilyen hozzánk hasonló vén hülye leszel, már esélyed sem lesz pótolni azt, ami diákként kimaradt. Ez pont meg is felel végszónak – ha nem tetszik, ne tartsátok magatokban, írjatok levelet.**

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

## Eredményhirdetés!




**A 2012/05-ös PC Guru Kinect Star Wars tesztjénél hirdettünk nyereményjátékot, melynek keretében három szerencsés olvasónk, aki helyesen válaszolt a kérdésünkre Kinect Star Wars szoftvert nyerhetett.**

**A lapleadás előtt megtartottuk a sorsolást, és most kiderül, hogy ebben a hónapban kiknek kedvezett a szerencse:**

**1.) Franyó Eszter (Budapest)**
**2.) Kállai Soma (Pécs)**
**3.) Fiatal Norbert (Felsőpakony)**

**Gratulálunk a nyerteseknek, a játékokat postán fogjuk eljuttatni nektek!**

## HÓNAP LEVELE

### Hali, Miguel! :)

Kissé rendhagyó levéllel zargatlak most Benneteket, ugyanis a barátnőm az imént (alig negyedórája) meglepett egy Diablo-váró versikével, amit szeretnék megosztani Veletek - és esetlegesen a többi olvasóval - hogy Ti is jót mulassatok rajta, ahogyan én is tettem. Nem is szaporítom tovább a szót, íme a mű:

### Diablo-váró!

*Szakadó esőben ülök a szobában,*
*Nyafogva szenvedek Diablo-hiányban...*
*Ezen már nem segít, csak három zacskó Chio...*
*Miért nincs meg legalább a bétaverzió?*
*Este van, este van, ki-ki nyugalomba' -*
*Csak a gémerek ülnek egyre kattogva...*
*Azt hiszem én inkább el is bújok aludni,*
*Talán holnap valakinél le tudom alkudni...*
*Aztán eltűnök a szociális színről,*
*Mint esőben kutyasz*r a vasúti sínről.*
*Ne várjatok, ne hívjatok - csak a staffom lesz nálam...*
*Talán találkozunk a PvP-zónában...*

Szerintem ezek után nem kell ecsetelnem, miért tartom magam a világ legszerencsésebb gamerének! :)
Amint sikerül beszerezni a játékot, itt nem lesz megállás. :)
Ennyit szerettem volna, remélem, tetszett a vers!

További sok sikert kívánok Nektek, királyok vagytok! :)

Minden jót: *Core*

Azért lettél te a hónap levele, mert mióta a levrov az én felelősségem, te vagy az első, aki olyan verset küldtél be, amitől nem támadtak öngyilkos gondolataim. Kicsit persze sajnálom, hogy a barátnőd azóta nyilván elhagyott, hiszen a Diablo III bizonyítottan megöl minden szociális kapcsolatot, de vigasztaljon a tudat, hogy nemcsak játszani van mostantól több időd, de az e havi ajándékcsomag is a tiéd! Gratulálunk! (Az a minimum, hogy a pólót a tehetséges költőnőnek adod, ugye tudod?)

**A Hónap levele ezúttal egy PC-s Medal of Honort és egy Heroes VI-os pólót ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!**

# Nyerj a PC Guruval egy **Kingston HyperX 3K SSD-t!**

Régóta vágysz egy SSD-re, hogy a gépeden minden villámgyorsan induljon, de még nem volt lehetőséged beszerezni egyet? Ha a válasz igen, akkor most itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy megkaparints egyet, hiszen a Kingston Technology felajánlásában most lehetőségünk van kisorsolni egy **90 GB-os Kingston HyperX 3K SSD**-t azon olvasóink között, akik beregisztrálnak a nyereményjátékunkra.

A **HyperX 3K SSD** lenyűgöző teljesítményre képes: **555/510 MB/s** szekvenciális olvasási sebességet biztosít, valamint véletlenszerű olvasás/írás esetén akár **85 000 / 74 000 IOPS** műveletet végez másodpercenként. Nem csak, hogy gyorsabban tölti be a játékokat és az alkalmazásokat, de a képkocka sebesség növelésével is fokozza a játékélményt, továbbá a nagyméretű médiafájlok gyors átvitelét és szerkesztését is lehetővé teszi. A **HyperX 3K SSD a SandForce DuraClass** technológiának köszönhetően kategóriájának legtartósabb terméke, élettartama még a legintenzívebb használat mellett is kiemelkedő.

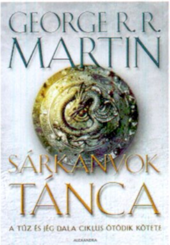
## HOGYAN VEHETSZ RÉSZT A JÁTÉKBAN?

A feladat egyszerű, nem kell mást tenned, mint ellátogatni a http://www.pcguru.hu/kingston_ssd webcímre, ott kitölteni a regisztrációs mezőket, és válaszolni egyetlen egyszerű kérdésre. Ha ez megvan, akkor nincs más hátra, mint türelmesen várni az eredményhirdetést. A játék 2012. június 25-ig tart, a nyertest a regisztráció során megadott email címen fogjuk értesíteni, és a neve szerepelni fog a 2012/08-as PC Guruban is!

GEORGE R. R. MARTIN

## Sárkányok Tánca

regény • Alexandra Kiadó



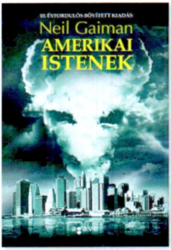

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már véget ért a várakozás, hiszen május 31-én végre magyarul is megjelent George R. R. Martin Tűz és Jég dala ciklusának ötödik kötete, a Sárkányok Tánca. Ugyan sokan úgy vélik, hogy ez a regény a sorozat leggyengébb tagja, azonban az ezeroldalnyi olvasmány még így is számtalan érdekes fordulatot és meglepetést tartogat, és talán mondanunk sem kell, hogy az első négy kötet után ezt is kötelező beszerezni.

NEIL GAIMAN

## Amerikai Istenek

regény • Agave Könyvek

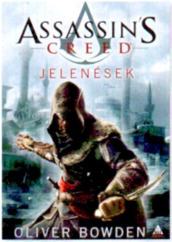
Júniusban jelenik meg hazánkban a Neil Gaiman-féle Amerikai Istenek újrakiadása az Agave gondozásában. A kötet nem csak új borítót és új fordítást kapott, de a végleges mű több mint 10000 karakterrel hosszabb a 2001-es kiadásnál, hiszen az évek során a szerző kicsit átdolgozta az eredeti munkáját, és most a végső változat jelenik meg magyarul. Éppen ezért azoknak a figyelmére is érdemes lehet, akik egyszer már olvasták a kötetet.




OLIVER BOWDEN

## Assassin's Creed: Jelenések

regény • Fumax Kiadó

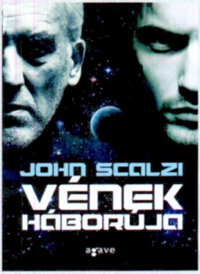



Szinte már menetrendszerűen érkezik a következő Assassin's Creed kötet a Fumax Kiadó gondozásában, ezúttal Jelenések címmel, és a rajongók számára már nyilván világos, hogy a legújabb Oliver Bowden regény a legutolsó AC-játék, a Revelations történetét dolgozza át irodalmi formába. Akiknek tetszettek a korábbi részek, azok erről sem maradhatnak le. Megjelenés júliusban!

JOHN SCALZI

## VÉNEK HÁBORÚJA

Agave Könyvek • 258 oldal • 2880 Ft

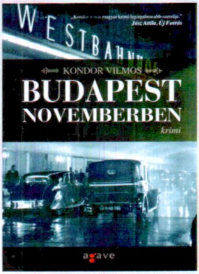



John Scalzi Vének háborúja című kötete a távoli jövőbe repíti az olvasót, egy olyan világba, ahol az emberek már nincsenek a Földhöz kötve, hanem kirajzottak az űrbe, ahol újabb és újabb planétákat gyarmatosítanak – mindezt persze nem a legbékésebb módon, hanem a Gyarmati Védérő segítségével. A szerző által leírt jövő nemcsak a folyamatos háborúk miatt sötét, de azért is, mert a szűkös nyersanyagok miatt a kivándorlás korlátozott, és a legtöbb embernek csak úgy van esélye elhagyni a Földet, ha 75 éves korában csatlakozik a Védérőhöz. Két év szolgálatot követően aztán jelentős zsold és a szabad letelepedés lehetősége várja az életben maradt katonákat. Erre az útra lép a regény főhőse, John Perry is, aki a 75. szülinapján úgy dönt, hogy beáll a gyarmatosítókhoz. A két év szolgálat elsőre nem tűnik soknak, de Johnnak hamar rá kell jönnie, hogy az űrben olyan helyzetek várják, amire a Földön nem volt lehetősége felkészülni. A 75 évesek testi feljavítása, és a háború pedig csak a kezdet... A Vének háborúja hiába John Scalzi első science-fiction regénye, a szerző tökéletesen érzi a választott műfajt, és úgy marad hű a sci-fi zsáner alapjaihoz, hogy közben kikerüli a jövőben játszódó háborús történetek összes sablonját. Scalzi munkája pörgős és lebilincselő olvasmány, azonban az akciójelenetek mellett a tudományos vonulat sem szorul a háttérbe. A Vének háborúja izgalmas, egyben elgondolkodtató regény, nem csak a sci-fi rajongóknak ajánljuk.

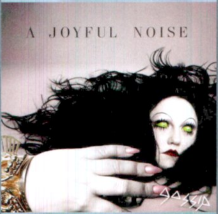
KONDOR VILMOS

## BUDAPEST NOVEMBERBEN

Agave Könyvek • 320 oldal • 2980 Ft




Az elmúlt évek egyik legkellemesebb magyar irodalmi meglepetése Kondor Vilmos, aki 2008-ban egy olyan regénysorozatot indított az útjára, ami egy csapásra meghódította a hazai közönséget. A siker persze nem véletlen, hiszen Kondor egy olyan műfajt – a krimit – választott a munkái alapjául, amit hazánkban nagyon kevesen művelnek színvonalasan. Az újságíróként tevékenykedő Gordon Zsigmond első kalandját feldolgozó Budapest Noirt azóta már 7 nyelvre lefordították, és a kötet 17 országban jelent meg. A Budapest Novemberben a sorozat ötödik, egyben záró kötete, és a vészterhes '30-as évek, majd a II. világháború után most az '50-es években, konkrétan 1956 novemberében találkozhatunk újra a korábbi kötetekben már megkedvelt bűnügyi újságíróval. Habár a regény cselekménye egy mindenki által ismert időszakban játszódik, Kondor Vilmos ügyes érzékkel kerüli el az újabb "forradalmi regény" skatulyát, hiszen nem az 56-os események játsszák a főszerepet, a vérzivataros időszak csupán a hátteret és a kellő atmoszférát biztosítja a főhős történetéhez. Gordon Zsigmond ugyanis ezúttal nem, mint újságíró, hanem, mint magánember keveredik bonyodalmakba. Miközben Budapest utcáit újra tankok tapossák, főhősünk egy, a családját veszélyeztető gyilkos nyomába ered. A Budapest Novemberben ismét egy remek krimi, lebilincselő olvasmány, egyben egy nagyszerű sorozat méltó lezárása – beszerzését melegen ajánljuk mindenkinek!




GOSSIP

## A JOYFUL NOISE

Columbia ➲ 11 szám

Előbb autotune volt, utána a dubstep betétek, mostanra pedig mindenki az elektro felé nyúl. A zeneiparnak is megvannak a maga trendjei, az elektro pedig a legújabb, mert még olyan zenekarok is ráálltak erre az útra, akikről az ember korábban el se tudta volna képzelni. A múlt hónapban ez az iLiKETRAiNS volt, most pedig az a Gossip, akik az Egyesült Államok legdélibb csücskéről küzdötték fel magukat az indie rock csúcsára, a mázsás és eszméletlenül karakteres Beth Dittóval, meg a beszámíthatónak még véletlenül sem tűnő baráti körével. Dittóra és csapatára különösen ráfért a nagygenerál, a Gossip a sikereit kezdte sablonos lemezekké átformálni, de ha valaki azt mondta volna korábban, hogy a klubzenék felé mozdulnak el, biztos, hogy páran körberöhögik. Pedig ez történt, és szinte felfoghatatlan, de a recept működik: a diszkó slágereket idéző Get a Job kezdése, az I Won't Play mélynyomókat kínzó alapüteme a lehető legdurvábban lóg ki a teljes Gossip életműből, és talán ezért is üt akkorát. Persze az se árt, hogy a 11 szám egytől egyig minőségi, instant kedvencnek beillő darab, ahol a tapasztalat és a kísérletezgetés úgy jár kéz a kézben, hogy senki se néz rá hüledezve. Lehetetlen megmondani, hogy koncertbe hogyan fűzhetők ezek a számok, de emiatt fájjon inkább Dittóék feje – mi szimplán csak pörgessük a lemezt a lejátszónkban, az idők végezetéig, vagy ameddig csak tetszik.

**EZEKET HALLGASD:** Get A Job // Into The Wild // Involved

JACK WHITE

## BLUNDERBUSS

Columbia ➲ 13 szám

Jack White vagy nem alszik, vagy klónozta magát – egyszerűen nincs ésszerű magyarázat arra, hogy lehet valaki képes egyszerre több zenekarban szerepelni, saját kiadót és lemezboltot üzemeltetni, stúdiót felügyelni, közben pedig néha albumot is készíteni. A White Stripes ugyan nyugdíjba ment, de még minimum ott van neki a Dead Weather és persze a szóló karrierje. Most az utóbbihoz csatlakozik a Blunderbuss, ami pontosan olyan, mint bármelyik White lemez. Tökös, bluesos és őrült, egy dekányit sem enged a saját stílusából, függetlenül attól, hogy hol és kinek játszik épp. Ennek megfelelően beillene akár egy White Stripes korongnak is, mert vannak benne felejthetetlen, intenzív gitárszólók, jó dobbetétek és remek refrének, amire rophatja a műveletlen déli és a hipster északi is a táncot, ha éppen ahhoz van kedve. A lemezt nyitó Missing Pieces már az első perc vége előtt bedobja a lehető legdurvább gitáros alázást, a Sixteen Saltines felidézi a leggyönyörűbb White Stripes-os időket, a Weep Themselves To Sleep pedig nem felejtkezik el a zongoráról sem. Mi se tegyük ezt Jack White-tal kapcsolatban, aki még álmában is egy két lábon álló vagy fekvő zenei istenség, aki csípőből ki tud rázni magából egy lemeznyi remekművet, függetlenül attól, épp hol és kivel dolgozik, valamint hogy hány óra telt el a napból. Mert ha az embert Jack White-nak hívják, mindez nem számít.

**EZEKET HALLGASD:** Missing Pieces // Weep Themselves To Sleep // Sixteen Saltines

HEALTH

## MAX PAYNE 3 OST

Rockstar ➲ 25 szám

Elképzelhetetlen az a helyzet, mikor elfogyna a „rendes" zene, és egy kultúra rovatnak videojáték soundtrackeket kell bemutatnia, ám mégis vannak olyan alkalmak, olyan korongok, amik mellett lehetetlen szó nélkül elmenni. A Max Payne 3 OST-je pontosan ilyen. A Rockstartól ugyan már megszokhattuk a minden szempontból magas minőséget és az extremitást (ugyan ki tudná elfelejteni a GTA IV kelet-európai gyöngyszemeit?!), de amit a Max Payne 3-nál műveltek, az valami fenomenális. Illetve nem is ők, hanem az a Health, akik noise rockot gyártó csapatként már évek óta ismertek, de igazán átütő sikerük eddig még nem volt. És a hangsúly az eddigen van, mert ez a lemez nemcsak 2012 egyik legjobbja, de túlzás nélkül minden idők egyik legjobb videojáték soundtrackje is. Már maga az ötlet, az eddigi részek elsősorban klasszikus hangszereket használó repertoárjától az elektro felé való elmozdulás is dicséretre méltó, hát még a kivitelezés. A 25 dal egytől egyig igazi remekmű, amely felidézi az olyan sikerfilmnek hangulatát, mint a Drive, és feleleveníti a játékban látott parádés jeleneteket is. Az Unkle-re és a Massive Attackre kísértetiesen emlékeztető stílus rettenetesen jól áll a Healthnek, sokkal jobban, mint bármi, amit eddig letettek az asztalra, ráadásul a színvonalat végig sikerül tartani. Ha csak egy lemezt veszel idén, akkor feltétlenül ez legyen: garantáltan nem fogod megbánni, és egyhamar el sem felejted.

**EZEKET HALLGASD:** Pain // MAX: Panama // Tears

## TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

GUILLEMOTS
Hello Land!

MODULE
Imagineering

JOHNNY CASH
The Essential Collection

SONATA ARCTICA
Stones Grow Her Name

GARBAGE
Not Your Kind of People

## SÖTÉT ZSARUK 3

**ADATOK**

RENDEZŐ
**Barry Sonnenfeld**

SZEREPLŐK
**Will Smith, Tommy Lee Jones, Josh Brolin, Emma Thompson**

HOSSZA
**95 perc**

A pénz nagy úr, és az a majd félmilliárd dollár, amit a Sötét zsaruk 2 hozott, nyilván a producer Steven Spielbergnek és a sci-fi komédia szülőatyjának, Barry Sonnenfeldnek is az ínyére volt, így kerek tíz év után most egy 3D-sített folytatással rukkoltak elő. Az űrlényeket elegáns öltönyben reguláző sötét zsaruk újabb kalandjában a piteimádó, ám mindig morcos K-t egy nagyon gonosz űrlény, Boris kitörli a történelemből: visszautazik az időbe, és megöli az akkor még fiatal ügynököt. K nagyszájú társa, J nem tehet mást, maga is visszatér 1969-be, hogy megmentse kollégáját, illetve az egész világot egy idegen faj inváziójától. Ebben pedig segítsége is akad, méghozzá K fiatalkori énje (Josh Brolin). Sajnos nemcsak az MIB3 főszereplői, hanem maga a film is időzavarba került, lévén a mozi jó pár esztendővel lemaradt a korától. A vizuális effektek néhol rajzfilmszerűen gyengék, a 3D jellegtelen, a történet elhasznált, poénból pedig kevés akad. A színészi játék sem menti meg a mozit, hiszen a már maga is marslakó kinézetűre öregedett Tommy Lee Jones csupán pár percet szerepel, Will Smith hozza a tőle megszokott jópofáskodást, Josh Brolin pedig bármennyire is jó Jones imitátor, a 60-as években még kenyérre kenhető K ügynök szerepében látványosan szenved. A filmnek akadnak jó pillanatai (Bill Hader Andy Warholként zseniális), és az MIB mitológiát is tovább építi egy kicsit, ám még így is egy középszerű popcorn mozi a végeredmény.

Akad néhány ügyes húzás, és a fekete öltöny/napszemüveg még mindig jól áll a főszereplőknek.

**GURUMÉRLEG**
Kevés poén, középszerű látvány, jellegtelen főgonosz. Tommy Lee pedig alig látható a vásznon.

## ÉJSÖTÉT ÁRNYÉK

**ADATOK**

RENDEZŐ
**Tim Burton**

SZEREPLŐK
**Johnny Depp, Eva Green, Michelle Pfeiffer, Helena Bonham Carter, Jonny Lee Miller**

HOSSZA
**113 perc**

Tim Burtonnel valami nagyon nincs rendben mostanában. A rendező, aki egykoron olyan filmeket tett le az asztalra, mint a Beetlejuice, az Ollókezű Edward, vagy a kellően darkos Batman és Batman: Visszatér, mostanra szinte teljesen betagozódott a hollywoodi slágerrendezők közé, és kétévente jelentkezik olyan filmekkel, amelyek ugyan a kasszáknál jól szerepelnek, de egyre kevésbé emlékeztetnek azokra a bizarr mesékre, amikkel Burton egykoron sokkolta a közönséget. Az Alice Csodaországban hiába termelt több mint egymilliárd dollárt, sokkal inkább színes rémálomként maradt meg bennünk, mintsem jelentős alkotásként, és sajnos az Éjsötét árnyék sem szépít a legutóbbi csúfos teljesítményen. A '60-as évek végén népszerű Dark Shadows című tv-sorozat egészestés filmadaptációja humoros oldalról igyekszik megközelíteni a vámpíros témát, a végeredmény azonban teljes kudarc. A vérszívóvá változtatott, majd 200 évnyi szendergést követően feléledő Barnabas (a szétsminkelt Johnny Depp alakításában) története ugyan nyomokban tartalmazza Burton gótikus kézjegyét, de sem a felvonuló extrém karakterek, sem a viccesnek szánt történet nem működik rendesen, minek köszönhetően poénos jelenet alig-alig akad a filmben, a néző pedig egy idő után azon kezd gondolkodni, hogy mikor csúszhattak ennyire félre a dolgok a film elkészítése közben...

Tim Burton keze nyoma azért egy-két helyen még tetten érhető a filmben, illetve akad azért pár vicces pillanat.

**GURUMÉRLEG**
Sötét komédiának szánták, ám a 113 perces játékidőre alig jut 15 perc, ami tényleg szórakoztató.

### ELTOLTÁK A G.I. JOE 2 PREMIERJÉT!

KOMOLYAN ENNYIRE FONTOS A 3D?

**A lapunk leadása előtt érkezett a hír, hogy alig egy hónappal a G.I. Joe 2 mozis premierje előtt a Paramount Stúdió úgy döntött, hogy mégsem idén mutatják be a Bruce Willist is felvonultató akciófilmjüket, hanem 2013 márciusában. Az indok: a mozit mindenképpen át akarják konvertálni 3D-be. Szerintünk viszont arról van szó, hogy a Battleship hatalmas buktáját látva a fejesek megijedtek, és inkább egy nyugisabb időszakra tették át a premiert, hogy a G.I. Joe 2-nek ne kelljen megküzdenie az új Pókember filmmel.**

### HAMAROSAN FOROG A ROZSOMÁK 2

VAJON EZÚTTAL TÉNYLEG BELEVÁGNAK?

**Korábban már sokszor írtunk a készülő Rozsomák 2 mozifilmről, azonban nemrégiben zsákutcába jutott a forgatás, hiszen Darren Aronofsky elhagyta a rendezői széket. Idén nyárra aztán megint felpörögtek az események, ugyanis Hugh Jackman a twitterén közölte, hogy augusztusban megkezdődik a forgatás, méghozzá Ausztráliában. Az Aronofskyt váltó rendező nem más, mint James Mangold, akinek a Börtönvonat Yumába és a Copland című filmeket is köszönhettük.**

### HÉT MESTERLÖVÉSZ REMAKE?

TOM CRUISE-ZAL A FEDÉLZETEN?

**Hollywoodban lassan már csak folytatások és remake-ek készülnek. Ezt az állítást támasztja alá az is, hogy a legújabb információk szerint az MGM stúdió feldolgozást szeretne készíteni a valaha készült egyik legjobb westernfilmnek, a Hét mesterlövésznek – a mozinak, ami lényegében az Akira Kuroszava féle Hét szamuráj amerikai feldolgozása volt. Véleményünk szerint egy ilyen klasszikus újraforgatásának nem sok értelme van, és ezen nem változtat az sem, hogy Tom Cruise lesz az egyik főszereplő.**

## FIFTI-FIFTI

**ADATOK**
LEMEZEK SZÁMA
**1 DVD**
ÁRA
**DVD: 3190 Ft**
MEGJELENÉS
**május 29.**

Tavaly decemberben, mikor a mozikban járt, nem foglalkoztunk a Fifti-fifti című filmmel, ám most, hogy már elérhető a DVD-kiadás, bepótoljuk ezt a hiányosságunkat. A Joseph Gordon-Levitt és Seth Rogen főszereplésével készült dramedy nem kavart nagy port a megjelenésekor, ám ennek ellenére egy kiváló alkotásról beszélünk, amely a rákkal diagnosztizált Adam viszontagságait mutatja be édes/bús formában. A sztori nem döntöget tabukat, azonban a jól eltalált karakterek és a remek színészek valódi élettel töltik meg a filmet, és a felváltva humoros és szomorkás pillanatok végül kiváló egyveleggé állnak össze. A Fifti-fifti ugyan a DVD-kiadásával sem igyekszik szembe menni a trendekkel, mégis érdemes a figyelemre, és nem csak azért, mert egy kiváló mozi kapott helyet a korongon. Az egyetlen lemezt rejtő kiadás egyik legnagyobb kuriózuma, hogy a Seth Rogen, illetve a rendező (Jonathan Levine) és a forgatókönyvíró (Will Reiser) közreműködésével készült audiokommentár magyar feliratot kapott, így végre nyelvtudás hiányában is élvezhető a korong legérdekesebb extrája. Ezen felül találkozhatunk még kimaradt jelenetekkel, egy werkfilmmel és két kisfilmmel is, és természetesen a felirat ezeknél a bónuszoknál sem maradt el. Ha szereted a remek színészeket felvonultató, mondanivalóval is rendelkező filmeket, akkor a Fifti-fifti DVD-kiadását kár lenne kihagynod.

Egy komoly témát feldolgozó, de mégis szórakoztató kis film, magyar feliratos extrákkal kiegészítve.

**GURUMÉRLEG**
Habár örülünk a magyar feliratos audiokommentárnak, még több extra még jobb lett volna.

## PÓKEMBER TRILÓGIA –EXTRA VÁLTOZAT

**ADATOK**
LEMEZEK SZÁMA
**3 BLU-RAY**
ÁRA
**11990 Ft**
MEGJELENÉS
**június 13.**

Idén nyáron kerül a mozikba a Pókember reboot mozifilm, amely ismét a kezdetektől meséli el Peter Parker hihetetlen történetét. Még a premiert megelőzve megjelenik azonban a Sam Raimi-féle trilógia Blu-Ray kiadása, amely a remek első és második, továbbá a borzasztó harmadik rész mellett rengeteg extrával is várja a falmászó rajongóit. A különleges változat összesen három darab lemezt rejt, és értelemszerűen mindegyik korong tartalmaz egy-egy epizódot, illetve a hozzá tartozó bónuszokat. Az új Blu-Ray kiadáson nemcsak azért érdemes elgondolkodni, mert eddig sosem látott minőségben nézhetjük meg a három Pókember filmet, de azért is, mert tényleg hihetetlen mennyiségű extra kapott helyet a 22 gigát elbíró lemezeken. Az első korongon 3 audiokommentár, 1 dokumentumfilm, 6 kisfilm, 2 videoklip és 2 játék várja a nézőket, a másodikon bakiparádé, 3 audiokommentár és 14 kisfilm, míg a harmadik, a legszerényebb felhozatallal bíró korongon 1 audiokommentárral, bakiparádéval és 1 videoklippel találkozhatunk. Ha szeretted a filmeket és rendelkezel Blu-Ray lejátszóval vagy PS3-mal, akkor érdemes elgondolkodni a vételen, főleg azért, mert filmekre lebontva most darabonként 4000 Ft-ért juthatsz hozzá a Pókember kalandjaihoz, és ez az ár a hazai Blu-Ray viszonylatban kifejezetten barátinak számít.

3 film rengeteg extrával, ráadásul a trilógia most kifejezetten jó áron szerezhető be.

**GURUMÉRLEG**
Ha eltekintünk attól, hogy a harmadik Pókember egy elég rossz film, akkor nem nagyon lehet belekötni ebbe a csomagba.

### ÚJRA JÖN A HEGYLAKÓ?

RYAN REYNOLDS-SZAL A FEDÉLZETEN?

**A Hegylakó a nyolcvanas évek egyik legkultikusabb filmje, olyan alkotás, amihez később sikerült jó pár pocsék folytatást és egy meglehetősen gyenge sorozatot is gyártani. A Hegylakóval legutoljára 2007-ben találkozhattunk (Highlander: The Source), és Hollywood elérkezettnek látta az időt, hogy ezt a témát is újra feltámassza. A produkcióról jelenleg még nem sokat tudni, de a pletykák szerint a címszerepet a Zöld Lámpással nagyot bukó Ryan Reynolds fogja alakítani.**

### SZÁRNYAS FEJVADÁSZ 2

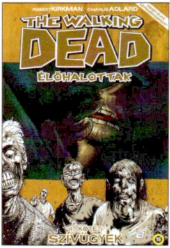
VAJON TÉNYLEG SZÜKSÉG VAN ERRE?

**Idén ismét feltámad az Alien-széria, méghozzá egy előzményfilm, a Prometheus formájában. Nem ez az egyetlen klasszikus azonban, amit felbolygatnak Hollywoodban, ugyanis a legújabb hírek szerint Ridley Scott folytatást szeretne készíteni a Szárnyas Fejvadásznak (Balde Runner) is. Ha ennek hallatán még nem állt volna görcs minden jóérzésű filmrajongó gyomrába, akkor valószínűleg az sem okoz majd problémát, hogy a főszereplő ezúttal egy nő lesz. Persze ez a kisebbik baj, a gond eleve a folytatás létjogosultságával van.**

### MÁR BIZTOS LESZ SIN CITY 2!

ÚJRA ÖSSZEÁLLS RODRIGUEZ ÉS MILLER

**A 2005-ös eredeti óta él a pletyka, hogy Robert Rodriguez és Frank Miller elkészíti a Sin City második részét, májusban azonban véget ért a fals információkkal terhelt időszak, ugyanis a duó bejelentette, hogy minden akadály elhárult a folytatás elől, és hamarosan nekilátnak a munkálatoknak. A Dame to Kill for alcímmel érkező alkotásnak már plakátja is van, mi pedig izgatottan figyeljük a fejleményeket, ugyanis a 7 évvel ezelőtt készített adaptáció mind a mai napig az egyik kedvenc képregényfilmünk.**




# The Walking Dead – Élőhalottak #4

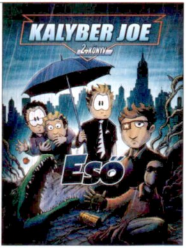
ÍRÓ/RAJZOLÓ **ROBERT KIRKMAN/CHARLIE ADLARD** KIADÓ **Kepregeny.hu** OLDALSZÁM **136 oldal** ÁRA **2290 Ft**

A 8. Nemzetközi Képregényfesztiválra jelent meg a The Walking Dead hazai kiadásának negyedik kötete, Szívügyek alcímmel. A 136 oldalas kiadvány ismét hatfüzetnyi történetet foglal magába, és az oldalakon folytatódik a maroknyi túlélő harca, és nemcsak a zombik ellen, de azért is, hogy a szereplők megmaradhassanak embernek a legzordabb körülmények között is. Az élőhalottak hiába veszélyesek, mégis az utóbbi a nehezebb feladat, hisz a zombiapokalipszis még a legjámborabb figurából is képes kihozni az állatot. Hőseink – az egykori rendőr, Rick vezetésével – hiába hiszik, hogy végre menedékre leltek a jobbára kihalt börtön falai között, a nyugalom – mint mindig – csak ideiglenes, és a felbukkanó új karaktereknek, és a régi szereplőkben gyülemlő feszültségeknek köszönhetően bizony hamar elszabadul a pokol. A The Walking Dead negyedik kötete pontosan attól lebilincselő, amitől az első három is volt. Az író Robert Kirkman zseniálisan bánik az általa kitalált karakterekkel, és ezúttal is sikerül olyan szituációkat teremtenie, amelyek szép lassan odáig vezetnek, hogy az előző rész végén meglelt törékeny nyugalom a szilánkjaira robbanjon. Hiába tartunk már a 18-24. résznél, az Élőhalottak csak most kezd igazán beindulni, és akárcsak a korábbi részek esetében, a negyedik fejezet végére is azt fogjuk kívánni, hogy minél hamarabb jelenjen meg a folytatás, mert feltétlenül tudni akarjuk, hogy merre lehet még tovább fokozni ezt a kiválóan megrajzolt, és még annál is jobban megírt történetet.

# Kalyber Joe – 2. Könyv: Eső

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Pilcz Roland** KIADÓ **Kingpin Kiadó** OLDALSZÁM **64 oldal** ÁRA **2250 Ft**

A szegedi illetőségű Pilcz Roland első Kalyber Joe képregénye 2005 végén jelent meg, majd készült hozzá öt folytatás, és a történet még mindig nem ért véget. Ezúttal azonban nem a hetedik rész megjelenéséről számolunk be nektek, hanem egy sokkal érdekesebb fejleményről, méghozzá a 2006-ban kiadott második rész, az Eső átdolgozott és feljavított változatáról, ami a legutóbbi Képregényfesztivál óta kapható a Kingpin Kiadó gondozásában. Azok számára, akik már olvasták a sorozat részeit, jó hír, hogy a történet mit sem változott, azonban az alkotó szinte teljesen átrajzolta a korábbi kötetet, eddig nem látott részletekkel, és még szebb színekkel dúsítva fel a képregénykockákat. Itt-ott ugyan egy-két panel egybeolvadt, a karakterek új pozícióba kerültek, de mindez egyáltalán nem vált a képregény kárára, sőt, kijelenthetjük, hogy a „renoválás" kifejezetten jót tett Kalyber Joe kalandjának. Ugyan egy kicsit furcsa, hogy a 2. könyv feljavítása hamarabb lett kész, mint az első része (a hírek szerint az 2013 elejére várható), de mindezt részben feledteti a második kiadás valóban minőségibb kivitele. Az pedig már csak a hab a tortán, hogy az új kötet nyolc oldallal hosszabb, mint az eredeti, és az extra helyet vázlatok és összehasonlító rajzok töltik ki, némi visszaemlékezéssel megfűszerezve. Rajongóknak igazi kincs, de melegen ajánljuk a Kalyber Joe 2-t azoknak is, akik eddig kimaradtak ebből a remek kalandból.



# Marvel Plusz 2012/03

ÍRÓ/RAJZOLÓ **BRIAN MICHAEL BENDIS/MARK BAGLEY** KIADÓ **Kingpin Kiadó** OLDALSZÁM **48 oldal** ÁRA **990 Ft**

Ismét eltelt két hónap, ami azt jelenti, hogy megjelent az újságárusoknál a Marvel Plusz harmadik száma. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már egy hónapja kapható a legújabb rész, de (ha még nem szerezted be) nem kell aggódni, hiszen kéthavi kiadványról beszélünk, így a PC Guru megjelenését követően még bőven hozzájuthattok az aktuális Marvel adagotokhoz (arról nem is beszélve, hogy velünk egy időben valószínűleg már elérhető lesz a Hihetetlen Pókember legújabb száma is). Az idén indult sorozat harmadik része kifejezetten azoknak fog tetszeni, akik szeretik az akciódús képregényeket, ugyanis a 48 oldalas füzet 80%-ában a Manhattant ostromló szimbióták és a városban fellelhető hősök harcát követhetjük nyomon. Nem sokkal járunk a Polgárháború után, így a két táborra szakadt hősök között még mindig nagy a feszültség, azonban az idegen fenyegetés okán mégis vállvetve harcolnak a város megóvása érdekében – igazi klasszikus képregényes szituáció, amit ezúttal sűrűn tarkítanak szövegbuborék nélküli, ám annál akciódúsabb panelek. Habár a jelenleg futó történetszál nem tartozik a legmélyebb szuperhősös történetek közé, a sztori legalább rengeteg hőst felvonultat, sőt, a fináléban még magával Fátum Doktorral is találkozhatunk. A „könnyedebb", akcióorientáltabb részekre amúgy is szükség van, hiszen hamarosan megkezdődik a Titkos Invázió, ahol aztán kapkodhatjuk majd a fejünket a váratlanabbnál váratlanabb események közepette.

## KLASSZIKUS PÓKSZTORI MÉG AZ IDÉN!

MAGYARUL IS OLVASHATÓ LESZ JEAN DEWOLFF HALÁLA

**A Kingpin Kiadó a 8. Képregényfesztiválon jelentette be, hogy ősszel egy igazi klasszikus, a '80-as évekből származó Pókember képregényt fog a piacra dobni. A Jean DeWolff halála várhatóan október elején fog megjelenni, 96 oldalon, 2490 forintért.**

## ROCKSZTÁR LESZEK MAMA!

MÁR NYOMTATÁSBAN IS

**Május közepe óta kapható nyomtatott formában a sokak által kedvelt „Rocksztár leszek mama!". Németh András képregénycsíkjai már nem csak az interneten, de lapozható kivitelben is elérhetőek. Az első kötet A5-ös méretben, 112 oldalas tartalommal vásárolható meg, 2890 forintért.**

## KÁZMÉR ÉS HUBA SZÍNESBEN

VÉGRE MAGYARUL IS

**A Vad Virágok Könyvműhely gondozásában megjelent a Kázmér és Huba képeskönyve lusta vasárnapokra, amely az első öt (eredeti) kötet színes vasárnapi képregénycsíkjaival és egy eddig sehol nem publikált, tíz oldalas történettel várja a sorozat rajongóit.**

# pc guru webshop

## Hiányoznak a régebbi számok?
## Szeretnél előfizetni?

**VAN MEGOLDÁS!**

A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb, és a régebbi számokat, és még elő is fizethetsz!

### Korábban megjelent magazinok

### Játékollekciók 3 magazinnal és 3 teljes játékkal

### Előfizetési akciók bónusz játékokkal

NEGYEDÉVES

FÉLÉVES

ÉVES

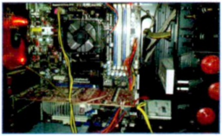
**www.pcguru.hu/webshop**

# FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 13500 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből. Kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetszik), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

## AZ OLVASÓK SZENTÉLYEI

„Kisfiam, menj ki a levegőre játszani!"


A látvány, mondhatni kellemes.

Egy ilyen sarkot mindenki elfogadna otthonra...

Csillámgépház.

Kék modding minden szinten.

Egy újabb sarok, ahol kellemesen lehet eltölteni az időt.

A PlayStation 2 örök!

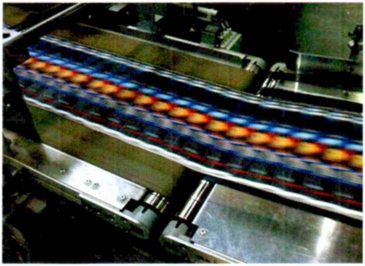
Valaki itt nagyon szereti a Steam játékokat...

**Ez pedig itt**
**A TE KÉPED HELYE!**

Ha szeretnéd, hogy a kedvenc masinád vagy a játékos szentélyed felkerüljön a Facebook gyűjteményünkbe, vagy ide a magazinba, akkor küldj nekünk fotókat a **pcguru@pcguru.hu** email címre!

Te küldtél már képet nekünk?

## SZERKESZTŐSÉGI MINDENNAPOK


Megnéztük, hogy készül a nyomdában a Guru. A YouTube-on videót is találhatsz róla.

Wilson ellátmánya a leadás egy napjára. Kell az energia a befejezéshez...

Mo és Chris épp UEFA-t tesztelnek. A végeredmény a 82. oldalon olvasható.

Ezt mindenki haza akarta vinni...

Bate asztalán mindig buli van.

**Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.**

## PROTOTYPE 2 videoteszt

Lassan egy hónapja már, hogy megjelent a Prototype folytatása, aminek tesztjét előző (2012/06-os) számunkban találhatjátok. Persze könnyen lehet, hogy a nagy vizsgaidőszak közepén kimaradt valakinek az a szám, de ne búsuljatok, ugyanis DVD-mellékletünkön most ott pihen a videoteszt, amelyben Bate elmeséli, miért is lett olyan középszerű alkotás, mint amilyennek cikkében is leírja. A videót az Xbox verzióból rögzítettük, a PC-s változatra július végéig kell még várni.

## DIABLO III videoteszt

Megérkezett minden idők legjobban várt PC-s játéka, amelyre több mint egy évtized óta fenjük a fogunkat. A játék, ahogy ilyenkor lenni szokott, hideget és meleget is kapott a nyakába, a hatalmasra duzzadt várakozási időt még csak-csak tolerálták a játékosok, de a magasra helyezett minőségi kívánalmaknak sok helyen nem felelt meg. Szerkesztőségünk Diablo-mágusa, Chris is nagyon várta a megjelenést, videotesztünkből kiderül, hogyan teljesített nála a játék.

## MAX PAYNE 3 videoteszt

A Diablo mellett egy másik sorozatot is utolért a végzet, és elkészült annak harmadik része. Hasonlóan a Blizzard nagy klasszikusához, a Max Payne 3-ra is majdnem 10 évet kellett várni, szinte már el is felejtettük, milyen kultikus címről is van szó, amikor viszont kézhez kaptuk, nem győztük törölgetni a könnyeket a nosztalgikus mámor közepette. Videotesztünkben Chocho és Chris beszélgetnek a fergetegesre sikeredett folytatásról, de mielőtt nagyon nekiveselkedtek a DVD felpörgetésének, olvassátok el cikkünket a 78. oldalon!

## SILVERFALL MAGYARÍTÁS

Nagy örömünkre szolgált, hogy e havi teljes játékunk mellé is sikerült magyarítást biztosítanunk, melyet a Hunosítók Team-nek köszönhetünk. A csomagnak hála már teljesen magyar nyelven fog kommunikálni velünk a játék, aminek telepítéséhez valószínűleg nem szükséges hosszabb útmutatót adnunk. A dolgotok csupán annyi lesz vele, hogy elindítjátok az exe fájlt, ami automatikusan megkeresi a játékot, s felülírja a szükséges adatokat. Amennyiben a telepítővarázslóban nem látszódnak a feliratok, mindig kattintsatok a középsőre.

**VIDEOTESZTEK A DVD-N**
Prototype 2 • Diablo III • Max Payne 3

**2012/07**

**SILVERFALL**

pcguru DVD

**ÍZELÍTŐ** Következő számunk tartalmából

## The Amazing Spider-Man

**TESZT** Idén nyáron jó lesz Pókember-rajongónak lenni! Júliusban érkezik a falramászó eredettörténetét újra feldolgozó mozi, azonban kissé fura módon pár héttel előtte már kedvünkre hálóhintázhatunk Manhattan felhőkarcolói között a film története után játszódó The Amazing Spider-Manben. Sandbox játékmenetet, szuper gonosztevőket és fantasztikus játékélményt ígér a Beenox adaptációja.

## The Secret World

**TESZT** Az Age of Conan fejlesztői által készített rendhagyó MMO június 19-én startol, és úgy tűnik, hogy semmi sem mentheti meg a sikertől. Mert hát ki ne szeretne játszani egy modern korban játszódó, vérfarkasokat, vámpírokat, démonokat felvonultató és elképesztően hangulatosnak ígérkező MMORPG-vel? Na, ugye! Júliusi számunkból kiderül, hogy mennyire lett izgalmas a Funcom titkos világa.

## E3 2012

**BEMUTATÓ** Árgus szemekkel figyeltük, majd gondosan összegyűjtöttük az immár 18. alkalommal megrendezett Electronic Entertainment Expo legfontosabb bejelentéseit, információit, érdekességeit, melyeket természetesen megosztunk majd veletek a július elején érkező Guruban.

# THE ELDER SCROLLS ONLINE

**Skyrim a világhálóra költözik! Jövőre nem kell már egymagunkban róni Tamriel zord vidékét, hiszen a Bethesda és a ZeniMax Online Studios már javában dolgozik a The Elder Scrolls széria MMO változatán, amiről a következő lapszámunkban rengeteg friss, ropogós információt olvashatsz majd.**

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK**

# JÚLIUS 05-ÉN

**JELENIK MEG!**

# Előfizetési akciók a PC Gurunál!

## PC Guru előfizetés + Assasssin's Creed: Revelations

| | | |
|---|---|---|
| Negyedéves | (3 lapszám): | 7.995,- |
| Féléves | (6 lapszám): | 11.500,- |
| Éves | (12 lapszám): | 19.990,- |

## PC Guru éves előfizetés + Mass Effect 3

| | | |
|---|---|---|
| PC-s játékkal | (12 lapszám): | 19.990,- |
| Konzolos játékkal | (12 lapszám): | 22.990,- |

**Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!**

Bővebb információ: www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Mass Effect 3 postázásának várható időpontja: 2012. március 12.
3.) A Mass Effect 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

# JUBILEUMI SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

## 3000 FT ÉRTÉKŰ TELJES JÁTÉK A DVD MELLÉKLETEN

## 20 ÉVES A GURU! KÜLÖNLEGES MELLÉKLET A MAGAZINBAN

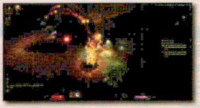
### 12 OLDALAS ÖSSZEÁLLÍTÁS

A PC Guru egykori és jelenlegi szerkesztőségi tagjai emlékeznek vissza a Guru elmúlt húsz évére. Érdekes és vicces sztorik, eddig el nem mesélt történetek 12 oldalon, sok-sok képpel.

### HEROES & GENERALS BÉTAKULCS

Jelen számunkban nem csak interjút olvashatsz a Heroes & Generals fejlesztőivel, de még egy bétakulcsot is találhatsz a magazinban, amivel te magad is kipróbálhatod a készülő játékot.

## 19 TESZT ÉS 10 BEMUTATÓ, TÖBBEK KÖZÖTT:



### DIABLO III

12 évet vártunk rá, de végül megérkezett, május közepén befutott a Diablo III. Hat oldalas tesztünkből kiderül, hogy mi változott, és, hogy érdemes volt-e ennyit várni egy játékra.

### MAX PAYNE 3

Ez a Max már nem az a Max, akit a 2000-es évek elején megismerhettünk. A változás viszont nem rossz dolog, és négy oldalas tesztünkből kiderül, hogy milyen lett a Rockstar legújabb játéka.

### GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

A Ghost Recon sorozat elszakadt a taktikus gyökereitől, hogy az akciónak adja át a helyet. Négy oldalas tesztünkből kiderül, hogy jót tett-e a változás a sorozatnak.

### CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Idén sem maradunk Call of Duty nélkül, hiszen készül a Black Ops II, amiben már a jövőbeli hadviselés is fajsúlyos szerepet kap. Vajon van még új a nap alatt?

### COMPANY OF HEROES 2

A Relic hat év után döntött úgy, hogy elkészíti legendás stratégiájának második részét. Exkluzív cikkünkből kiderül, hogy mi fortyog a fejlesztők üstjében.

### SPEC OPS: THE LINE

Egy TPS, ami nem a játékmenetével, hanem a hangulatával taglóz le. Kipróbáltuk a Spec Ops: The Line-t, és négy oldalon mesélünk a tapasztalatainkról.

## TOVÁBBI CIKKEK A MAGAZINBAN:

Heroes & Generals interjú | Zen Studios interjú | Aliens: Colonial Marines

Diablo III túlélési tippek | DiRT Showdown | Sniper Elite V2 | UEFA EURO 2012

Batman: Arkham City – Harley Quinn's Revenge | Binary Domain | Minecraft